248 Ft

A szórakoztató informatikai magazin

A GURU

95/7

A GURU legyen veletek!

Oldtimer
Der Clou
Valhalla 2
Kingmaker
Sensible Golf

INTRO

Sziasztok!
Íme elérkezett a pillanat, hogy bejelentsük, itt a második Amiga GURU. Az első szám igen vegyes fogadtatásra talált a számítástechnikai lapokat olvasók között. Az Amigások természetesen örültek a változtatásnak, bár előfordult némi morgolódás a cikkek frissessége terén. Valóban egy kicsit avitos volt némelyik cikk, ez annak tudható be, hogy a cikkírói gárdát is meglepetésként érte az Amigásodás és pillanatok alatt kellett előteremteni a betevő cikkeket. Most már ez másképp volt, de még valószínűleg van mit javítanunk.

A hónap szenzációja, csakúgy mint a PC GURU esetén az újsághoz megjelentetett lemez melléklet. A lemezt meg lehet rendelni, illetve az előfizetőink rendszeresen kapni fogják mindenfajta ellenszolgáltatás nélkül. Ebből is látszik, hogy érdemes előfizetni a GURU-ra. A lemezen mindig újdonságok, érdekességek és egyebek lesznek, melyek kapcsolódni fognak az újság tartalmához. Reméljük tetszeni fog próbálkozásunk, nekünk egy kicsit a régi lemez GURU-k hangulatát idézte a dolog.

Kellemes nyaralást kívánunk mindenkinek

GURU team

RÉGI LAPSZÁMOK



Hiányzik valamelyik a gyűjteményedből? Ne habozz pótolni! A GURU régebbi számai még kaphatók a szerkesztőség címén!
1399 Budapest, Pf. 701/765.

Ugyanitt előfizethesz lapunkra is. Egy évre 2480 Ft, félévre 1240 Ft!!!
Tehát ragadj egy rózsaszín postautalványt, töltsd ki és...

A GURU postacíme: 1399 Budapest, Pf. 701/765 • Főszerkesztő: Berényi Zoltán
Szerkesztők: László József, Tóth János• Főmunkatárs: Boruzs Krisztina
Lapmanager: Lám Gábor • Médiamanager: Szakács Gábor
Laptervező grafikus: Kovács József • Tördelő szerkesztő: Jon • Megjelenik havonta • Ára 248 Ft.
Megvásárolható Budapesten és vidéken a hírlapárusoknál, Acomp Kft, Novotrade 2C, Szűcs Software, BIT STOP Bt, Computer Garázs, valamint más szaküzletekben.
A szerkesztőség címe: Budapest VIII., Somogyi B. u. 16. ½ em. 2a.
Terjeszti a HÍRKER Rt., NHRT, • ISSN 1216-2353
Nyomás: Gutenberg Press, 1033 Budapest, Kaszásdűlő u. 2. Tel.: 250-0679, Fax.: 250-0814
Felelős vezető: Óvári László elnök-vezérigazgató

TARTALOM













AMIGA HÍREK

Bloodnet

A Gametek jóvoltából nemrégiben megjelent a Bloodnet A500 és A600 verziója is. A PC-n igen nagy sikert aratott cyberspace kalandjáték 99 évvel a mai kor után játszódik, a teljesen "el-technosodott" New York-ban. A cyberkönyvekből már jól ismert környezetet is megtalálhatjuk a játékban, így ne lepődjünk meg ha ismerős szituációkkal és jellemzőkkel találkozunk. Egyébként az ízig-vérig kalandjáték nem tartozik a könnyebb alkotások közé, csak azoknak ajánlhatom, kik komolyabban akarnak foglalkozni a cyber világával. A játékról több korábbi PC GURU-ban is jelent meg cikk folytatásokban, a segítséget keresők forduljanak nyugodtan a leíráshoz.

Centre Court Tennis

Az ACID nemsokára egy remek tenisz programmal lepi meg a játék szerelmeseit. Elég régen nem láttunk már ilyen jellegű programot, így csemegének számít ez az alkotás. A játékban sima meccseket is játszhatunk, vagy éppen tournament módba is kapcsolhatunk, mikor is egy teljes idényt kell végigjátszanunk. A játék grafikája nem tartozik a legnagyobbak közé, de azért még megüti a mércét. Figuráink néha igen érdekes mozdulatokra képesek, csak éppen az ütőjüket nem dobják fel amikor nyertünk. A mozgatás igen szépre sikeredett, bár mintha egy kicsit darabos lenne időnként. A program A500-ast igényel, így mindenki hódolhat a tenisz örömeinek.

Coala

A Coala-ról már ejtettünk néhány szót az ECTS beszámolóban, nos egy kicsit pontatlanul. A program nem repülőgép, hanem egy harci helikopter-szimulátor lesz, ha minden igaz olyan jellemzőkkel, amit eddig nem láthattunk még Amigán. A mouse-val vezérelt programban légi és földi támadásokra is kell számítanunk, az ellenfeleink mindent felvonultatnak ellenünk ami csak van. A játék helyszíne egyébként a Rainbow Islands névre hallgató sziget, mely természetesen a mi tiszteletünkre igen csak tele lesz ellenséggel. A program kizárólag AGA-s gépekre fog megjelenni, bár valószínű, hogy erre csak a sebesség miatt volt szükség. A grafikája egyébként jellemzően a vektorokra épül, sajnos még várnunk kell arra, hogy texture-mapped technikával készüljenek a game-k Amigára is. A játékot egyébként az Empire adja ki és méltó vetélytársa lesz a nemrégiben megjelent Zeewolfnak.

Lollypop

A Raindow Arts nem nagyon jeleskedett eddig nagy játékokkal,most sincs ez másképp, hiszen maradtak a jól ismert bevált szokásoknál, a Lollypop elkészítésénél. Persze a platform, ugrálós játékok kedvelőinek tetszeni fog a game, hiszen a játék hatalmas. Mindez abból következik, hogy 1300 képernyőn és 28 pályán keresztül kell kis figuránkat vezérelnünk. A pályák igen változatosak, megtalálható itt a havas téli tájtól kezdve a zöldellő erdőn keresztül a bányák nyirkos sötétjéig

minden. Persze nem lesz könnyű dolgunk, hiszen a játék időre megy, így sietnünk kell ha el szeretnénk érni a pálya végét mielőtt lejár az időnk. Rengeteg ellenféllel találkozhatunk a játékban, nem lesznek olyan nehezek a feladatok, hogy ne tudnánk megoldani őket. A grafika nagyon szép és ez azért is érdekes, mert mindenfajta Amigán kifogástalanul fut a program.





Manchester United: The Double

A foci programok szerelmesei egy új nagyszerű alkotást vehetnek a kezükbe, hiszen megjelent a Manchester United folytatása. A Krisalis hű maradt az axonometrikus ábrázoláshoz, a szokásos perspektívában irányíthatjuk csapatunkat. Nem sokat változott a játék kinézete, inkább az opciók és választási lehetőségek





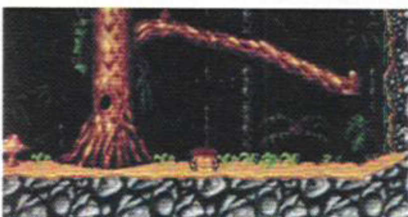
bővültek. Mindenféle variációt beépítettek a programozók a játékba, a csapatunkat ezek után már tényleg teljesen az igényeinkhez igazíthatjuk. A szaksajtónak természetesen volt viszonyítási alapja, hiszen mostanában rengeteg fociprogram jelent meg Amigára. Sajnos a programot nagyon lehúzták, hiszen mindenhol a Sensible World of Soccer volt a nyerő. Azért nem olyan rossz a játék, szerintem érdemes kipróbálni mindenkinek.

Ruffian

A Grandslam nemrégiben egy remek ugra-bugra játékkal örvendeztette meg a piacot, mely Ruffian névre hallgat. Egy tipikus platform játék, mely sajnos nem valami nagy durranás, hisz rengeteg hasonlót láttunk már. Főhősünket rengeteg ellenséges vidéken kell keresztül vezetnünk. Ártó szándékú dzsungel, teli majmokkal, vagy éppenséggel egy bányányi kígyó (vagy talán kígyónyi bánya), szóval nagyon nehéz dolgunk lesz a játék során. Nem mondhatjuk el, hogy valami kimagasló a grafikája, hisz néha inkább egy házi készítésű programra hasonlít. Ettől függetlenül érdemes megnézni a játékot,



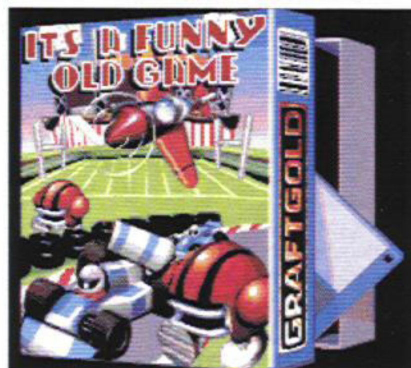




bár szerintem határozottan zavaró a történet és a grafika kidolgozatlansága. Sajnos úgy láttam, ez nem csak az én véleményem, hisz a program nem kapott sehol sem 50 %-nál jobb értékelést. Nos, úgy vélem ez nem is csoda, bár gyanítom, hogy ez még így is beleillik a Grandslam üzletpolitikájába.

Virocop

A Renegade fejlesztői mindig jó kis programokkal örvendeztettek meg bennünket, hogy csak a Caos Engine-t említsem. Nos, most sincs ez másképp, hisz a Virocop mind grafikájában, mind kivitelezésében nagyon hasonlít a Chaos Engine-ra, talán nem is véletlenül. A játékot '93 júliusában kezdték el fejleszteni a Renegade-nél, de ez nem is baj, hiszen egy ilyen platform/shoot-em-up játéknál nagyon számít a kidolgozottság. Főhősünk DAVE a vírusok ellen indul harcra a játékban és lesz is bőven dolga, hisz a helyszíneken csak úgy hemzsegnek az ártó szándékú ellenfelek. Több fajta fegyver áll a rendelkezésünkre a játékban, így különféle rakétákkal vagy egyszerűen csak puffogtatva tudunk előrehaladni. Némi gyűjtögetés is van a programban, az extra tárgyakhoz és bonus kiegészítőkhöz csak így juthatunk hozzá. Nagyon pofás a játék, egy kicsit a régi szép időket idézi, amikor naponta jelentek meg hasonló kivetelezésű játékok Amigán. A játék A500-on fut, de készül az A1200-as verzió is.





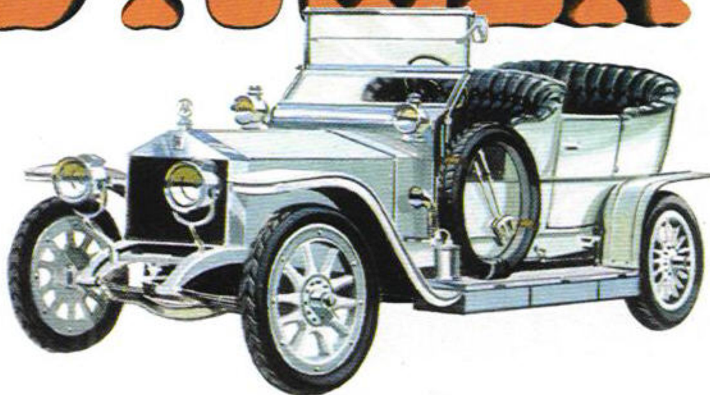








OLDTIMER



Nyugati szomszédunk, Ausztria, eddig nem igen jeleskedett a programfejlesztések terén. Ezen azonban a Graz-i székhelyű Max Design változtatni akart, amikor piacra dobta a nagyszerű 1869-et, majd a hasonlóan sikeres Burntime-ot. Az alábbiakban ismertetésre kerülő, "autógyár-igazgató" szimuláció szintén az ő házuk tájáról származik. Csaknem két hónapja került a kezem ügyébe a program A500-as változata 8 lemez terjedelemben. A grafika ott sem volt rossz, de a német nyelven kommunikáló game,



ez utóbbi okból kifolyólag nem túl sok időt tölthetett el a winyómon. Nemsokára megérkezett a progi AGA verziója, mely csupán 12 megát zabált le a hard diskemről. A megnyerő külsejű, 256-színű stuffhoz már nagyobb kedvvel ültem le. A számítógépesek körében nem túl népszerű német nyelvvel végül sikerült megbarátkoznom, noha én is otthonosabban mozgok az angol nyelvterületen. (Gondolom, sokakat a program nyelvezete kedvetlenített el a játéktól.) Remélem, ezen leírás segítségével megkíméllek bennetek a szótározgatás kellemetlen élményétől, s némi segítséget nyújtok a nehéz kezdethez.

1898-at írunk. A gépipar, így az autógyártás is rohamos fejlődésnek indult. Az imperializmus korára oly jellemző vállalatok versenyében életben maradni nem lesz gyerekjáték. A mi feladatunk az, hogy az alaptőkénk egy kis cégbe való fektetésével monopolizáljuk az európai piacot, s elkerüljük a teljes csődöt.

Most pedig térjünk a lényegre, a játék kezelésére:

A startképernyőn 8 menüpontot találunk.

Ezek fentről lefelé a következők:

1. Player1 adatai: Itt állíthatjuk be a játékos és vállalata nevét, nemzetiségét, valamint azt, hogy ki irányítsa, a gép avagy mi.
2. Hasonlatos az előző ponthoz, csak éppen a player2 esetében.
3. A kimentett állásokat tölthetjük vissza.
4. Itt nézhetjük meg a highscore-t.
5. A bevezető képsorokat újra megtekinthetjük.
6. Ezen pontnál kezdhetjük el a tényleges játékot.
7. A nehézségi szintet állíthatjuk be (leicht, mittel, schwer: könnyű, közepes, nehéz/több kezdeti tőke).

És végül a jobb oldalon látható **ZU DOS**-sal léphetünk ki a programból.

(Az almenükből egy jobb clickkel léphetünk ki szinte minden esetben)

Ha a **Spiel starttal** elkezdjük a játékot, újabb menühegyekbe botlunk:



1. Lade1: (fiókok) Itt kezdhetjük újra a játékot, ha elszúrtunk valamit.

2. Lade2: Ebben található az Options Menu, ahol a zenét valamint a hangeffekteket kapcsolhatjuk ki és be (aus-an), játékállást menthetünk, tölthetünk (laden-spichern) és kiléphetünk a dos-ba.

3. Lade3: (poén)

4. Bilanzbuch <mérlegek, statisztikák>:

a.) Jahresumsatz im Vergleich: Az elmúlt évek forgalmát hasonlíthatjuk össze kettéle kijelzésben.

b.) Die erfolgreiche Automobile: Itt nézhetjük meg azt, hogy a befutott járgányainkból hányat sikerült eladnunk.

c.) Die besten verkaufstellen: A legjobb eladási körzeteket és az eladott autóink darabszámát tekinthetjük meg.

d.) Bankverbindlichkeiten: Banki kötelezettségeinkről kapunk számadást, a hitelkeretről (Kreditrahmen), az általunk felvett hitelről (aktuelle), valamint az erre jövő éves és havi kamatról %-osan és pénzben.



e.) Vermogensaufstellung: Egy összeállítást kapunk a tulajdonunkban lévő dolgok értékeiről. Ezek fentről le a következők: jelenlegi vagyonunk (Bar..), gyárépületek (Fabr..), lerakatok (Nied..), előállítások (Fert..), alapanyagok/alkatrészek (Rohs..), járműkészletek (Fahr..), banki tartozások (Bank..), egyéb tartozások (sonst..), cégérték (Firmen..).

f.) Kosten-Ertrage: Költségeinkről és bevételeinkről kapunk nyilvántartást. Fentről lefele a következőket olvashatjuk: forgalmak (Um..), alkatrészek / alapanyagok (Baut..), személyes kiadások (Pers..), üzemköltségek (Betr..), hirdetések (Werb..), bérkifizetések (Zinsen), építési költségek (Bau..), berendezések (Fert..), veszteségek (Verlust).

g.) Offene Bestellung: Itt vehetjük fel a termékeinkre érkező megrendelést. Legfelül azt nézhetjük meg, hogy a vásárló egy autókereskedő (Handler) vagy más. A (Menge) alatt a megrendelt termék mennyiségét, tőle jobbra az áru darabonkénti árát és összértékét olvashatjuk (Preis / Gesam).

Most térjünk vissza az adminisztrációs helységbe.

5. Zeitung: Híreket olvashatunk (ha van).

6. Personalburo: Itt vehetjük föl az alkalmazottakat (Personal einstellen). Ezek lehetnek segédmunkások (Hilfs..), szakmunkások (Fach..), és mérnökök (Inge..). Majd megadhatjuk, hogy hány főt kívánunk fölvenni (szám + O.K./ c.l*törlés). A titkárunk elintézi ezt (Ja, machen..) , de ha meggondoltuk magunk, akkor sincs probléma (Nein, besser..). Ki is rúghatjuk a munkásokat (Personel entlassen) – a cselekvés hasonló a felvételhez. Info-t is kérhetünk alkalmazottainkról (Personal-daten). Itt állíthatjuk be a havi béreket (Monatslohn) a +/- -szal, és a havi munkaórák számát (Wochenstunden). Az összes munkás havi fizetését alatta láthatjuk (Gesamtkosten), valamint azon munkások számát, akiknek még nem adtunk munkát (törekedjünk arra, hogy ez a szám 0 legyen, mert ha nem dolgozik valaki, a bérét akkor is ki kell fizetni).



7. Weltkarte: Európa térképét tekinthetjük meg. A határokat is bejelölhetjük (Grenzen an/aus). A mi piaci vonzáskörzetünkbe tartozó városokat zászlóval jelöli a program. A többi városban is létesíthetünk kirendeltségeket, ha egy helységre ráclickelünk. Itt a következőket olvashatjuk: létesítési költség (Errichtungkosten), üzemköltség (Betriebkosten), építési idő hétben. Az OK-val nekiállhatunk a munkálatoknak, de le is bonthatjuk azt, vagy hozzá se kezdünk (abbrechen/jobb click).



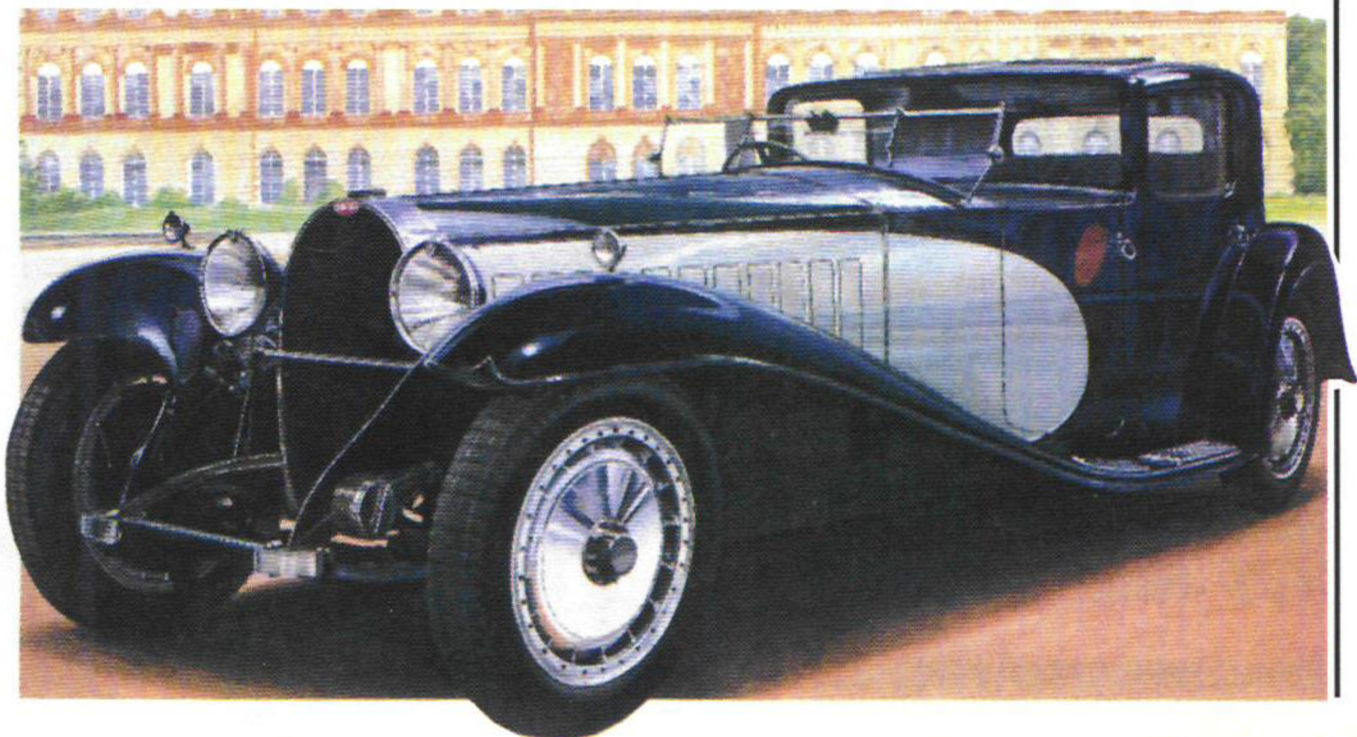
Egy hozzánk tartozó városban a következőket intézhetjük:

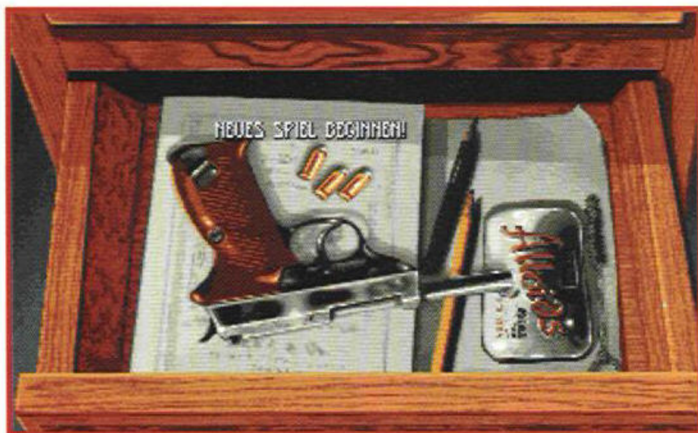
Kiválaszthatjuk, mely autónkat kínáljuk eladásra (unbenutzt helyett), a mellette lévő ikonnal megszabhatjuk a termékünk árát (ebből persze lejön a Rabatt). Alattuk olvashatóak a havi kiadásaink (Monatlich) valamint a piaci részesedésünk (Marktanteil). A Firmenimage a cégünkről kialakított képet mutatja (borús/napos). Legalul négy ikont találunk:

Az első kettővel a havi és éves eladásainkat tekinthetjük meg. A harmadikkal a gyárunk által készített autókat reklámozhatjuk (Werbung) újságban, plakáton és kiállításon. Az autókereskedőnek nyújtott kedvezményt a legalsó ikonnal állíthatjuk be (Rabatt).

Végre eljutottunk a főképernyő utolsó, de egyben a legextendívebb ikonjához.

8. Fabriksgebaude: Ez a gyárterület, itt kell a legsűrűbben tevékenykednünk.





Kezdetben két épületet látunk. A mi irodánkat (Verwaltunggebaude) /erre clickelve visszatérhetünk az adminisztrációs képernyőre/, valamint egy raktárépületet. Itt újabb teendőink vannak. Különböző cégektől alkatrészeket hozathatunk be (Angebot..), motort, futóművet (Fahrwerk) és karosszériát kis, középkategóriájú és luxusautókhoz. Megadhatjuk, hogy a motor hány cilinderes legyen, milyen legyen a teljesítménye (ps), valamint azt, hogy a karosszéria fedett vagy nyitott legyen. Alkalmazottunk elintézi a behozatalt (Ja, kummern..), de úgy is dönthetünk, hogy ne tegye (Nein, besser..). Ha rossz paramétereket adunk meg, vagy már tulajdonunkban van a behozandó alkatrész, emberünk ezt tudatja velünk. Ilyenkor csak igazat adhatunk neki (Ich denke..). /A paraméterek megadásánál a kezdetekben az első sorokra clickeljünk./ Ugyan ennél a funkciónál a raktárkészleteinket is megnézhetjük / feltölthetjük (Lagerbestand). A Leer helyére beírhatjuk a szükséges alapanyagot, alkatrészt (Stahl, Glas, Gummi: acél, üveg, gumi). A warenwert alatt olvashatjuk a vagyonunkban lévő mennyiség értékét, a Bestand-nal megadhatjuk, hogy hány darab terméket gyártsanak a részünkre (bestellt), ezenkívül más raktárokba pakolhatjuk (verlegen) és kiselejtezhetjük (verschrotten) a cuccainkat.

Ha a gyár területén nyomunk egy jobb clicket, egy újabb menü tárul elénk.

1. **Halle bauen** (Épület felhúzása): A nyilakkal lapozhatunk az építmények között. Az építési időt (Bau-



zeit), az árát (Preis) és a méretet a kép alatt láthatjuk. Fel is építhetjük, ha van rá pénzünk (Bauen); ha nincs: Ende. Az épület fajtáját is megtudhatjuk (Eignung). Ez lehet: gyártóüzem (Fertigung), gyártóüzem és raktárhelyiség (Lagerfertigung / Mehrziel/több célra), raktár (Lager), fejlesztő / kutató üzem – itt dolgoznak a mérnökök (Forschung), rakodó helyiség – a vasút mellé építsük (Verbadestelle), igazgatóság/iroda (Ver-waltung).

2. Épület lebontása **(Halle abreisen)**

3. Új termék készítésére való ráállás **(Neue Fertigung)** Először erre, majd a Fertigung Schalle-ra kell clickelni.

4. A több célú üzemnél a raktárrészbe való jutás **(Mehrziel)**

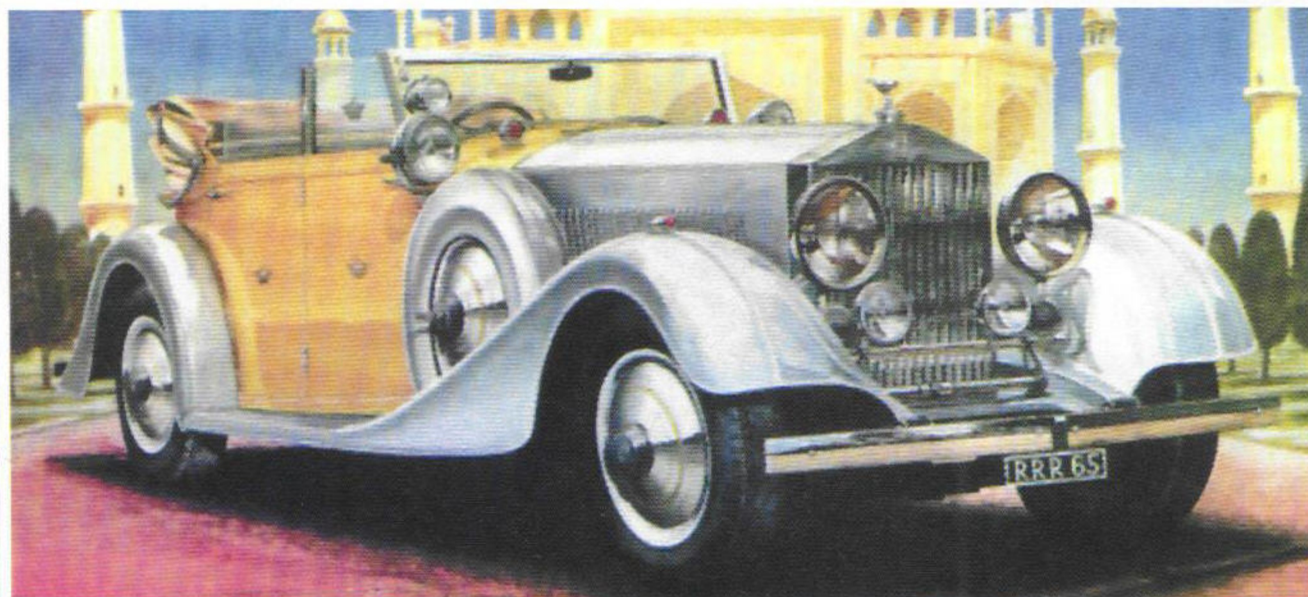
5. Bank **(Zur Bank)** Itt a bankárral a következőkről kommunikálhatunk.

A: Új hitel felvétele **(Neuen ..)**
B: Hitel felvétele **(Kredit an ..)**
C: Hitelkeret megváltoztatása **(Kreditrachmen ..)**
D: Hitel visszafizetése **(Kredit ruck ..)**
E: Pénz kivevése **(Geld ..)**
F: Lehetséges hitelkeret után érdeklődni **(Nach möglich)**
G: Bankcserével fenyegetőzni **(Droham..)**
H: Elmondani, hogy a hitel csak rövid időre szükségeltetik **(Sagen..)**
I: Jövőbeli megrendelésekre utalni **(Von kommenden..)**

6. A Hónap lezárása **(Zug beenden)**

Most pedig a később felépítendő üzemekben történő működésünkről ejtenék pár szót.





A fejlesztőműhelyben: bal oldalon a fióknál összeállíthatunk egy prototípust. Clickeljünk egy kartonra, legfelül adjuk meg az autó nevét, definiáljuk a motort, a karosszériát és a futóművet. Az Ausstellung-nál az extrákat állíthatjuk be, és a sebességfokozatok számát (Ganganzahl). A TestFahrt-nál a prototípusunkkal egy próbautat tehetünk. (Ez a mindenki által úgy áhított szimulációs rész nagyon frankó, olyan megjelenítést használ, mint a PC-s Commanche.) Az autót a joy-jal irányíthatjuk, az Esc-pel pedig kiléphetünk.



A Technik-kel a technikai adatokat olvashatjuk (Súly, végsebesség, gyorsulás). A vewerfem-nel törölhetjük a prototípust, de erre majd a mérnökünk úgyis figyelmeztet, ha szükséges. A Bauteil-lel a tulajdonunkban lévő alkatrészeket tekinthetjük meg. Alul a sportautókat fejleszthetjük (Rennwagen). A középső mérnökkel kommunikálva kezdhetjük el a saját fejlesztéseinket (persze, ha van mérnökünk). – A beszélgetés lefolyását már a raktáros esetében ismertettem. – A jobb oldalon tevékenykedő embernél állíthatjuk be azt, hogy hány mérnököt alkalmazunk a fejlesztésben. Ez befolyásolja azt, hogy milyen hamar fejlesztünk ki egy alkatrészt.

A gyártóüzemben attól függően, hogy az aktuális létesítmény mit gyárt, más-más személlyel beszélhetünk. A kommunikáció minden esetben nagyon egyszerű, és hasonló. A raktárhelyiséget kell megadnunk (Ziellager). Újonnan felvett munkásokat beiktathatunk a plusz, mínusszal (Personal daten). A munkatempót is itt állíthatjuk be (Langsam-schnell). Az információnál (Information) kibővíthetjük a készítési termékek skáláját (erweitern) ha elég nagy a helyiség, felfüggeszthetjük a munkát (umstellen) és teljesen beszüntethetjük azt (stillegen). (A rakodóhelyen tényleg nagyon egyszerű a duma lefolyása, ezért ezt nem részletezem.)



Tudom, nagyon száraz lett ez a használati útmutató, de egy ilyen jellegű programnál ezt nem is lehet máshogy megoldani. Szinte minden részletre kitértem, de bizonyos apróságok így is kimaradtak. Ilyenek voltak azok az üzenetek, amit a gép közölt velünk, ha valami gond volt. Pl.

- Nincs elég alapanyag, leállt a termelés.
- A hitelezőid mérgesek, mert...
- Egy épület felépült.
- Alapanyagellátás akadozik.



- Az újonnan felvett munkásaid bevetésre készek.

Minden esetre ennyi segítséggel nekiállhatsz a proggy-nak, bár még így sem árt egy szótár.

Most pedig egy kis segítség a kezdetekhez:

A játék elején építsünk egy kutatólabort és egy gyártóműhelyt. Rendeljük meg a más cégek által gyártott alkatrészeket. Ha elkészült a gyártóüzem, vegyünk fel jó pár szakmunkást, és definiáljunk egy prototípust. Az automobil gyártására álljunk rá (a Kleinwagen ajánlott a játék elején). A vásárlókörzetünkben válasszunk ki egy forgalmazandó autót (egyelőre egy típust). Szabjuk meg az árat, úgy, hogy az előállítási költség kb. 2.5-szeresét kérjük. Reklámozzunk, és adjunk a kereskedőnek 5-10 % kedvezményt. Ügyeljünk arra, hogy elegendő alkatrész (verbracht), és az Offene Bestellung-nál adjunk el annyi autót, amennyit tudunk. Ebben természetesen nincs túl nagy üzlet, mert a kezdetekben nincs elég tőkénk ahhoz, hogy saját fejlesztésekbe fogjunk. (Csak úgy, ha hitelt veszünk fel, ami nem ajánlott!!!) Tehát gyűjtsük a pénzt, építsünk egy más, nagyobb városban is kirendeltséget, és csak ez

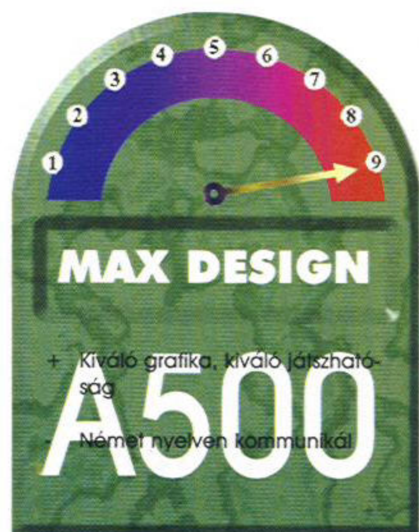


után fejlesszünk mérnökeikkel. Innentől az európai piac meghódítását rátok bízom.

Most pedig nincs más dolgom, mint hogy értékeljem az alkotást. A grafikai kivitelezés minden tekintetben átlagon felüli. A játékba bepakolt digitalizált animációk minősége egészen szuper. A szimulációs rész is nagyszerű. A game hosszú távon kellemes kikapcsolódást nyújt, s német nyelvoktató programnak sem utolsó. Beszerzendő!!!

Ez a cikk nem jöhetett volna létre, ha nincs az Ernie, a Fec és a Sziki.

by Mike of RAM Team







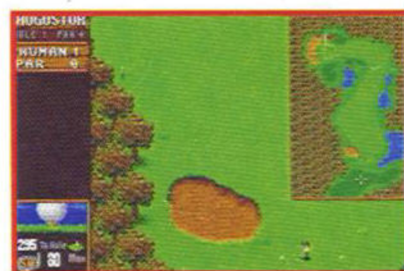
Te mire vagy érzékeny? Talán az időjárásra? Vagy netán az Erdei Vándorcsigák éjszakai rohangálására a frissen mosott fehérneműn? Én speciel mostanság a golfra vagyok érzékeny a Sensible Software jóvoltából. Akinek nem lenne ismerős ennek a cégnek a neve, annak eszébe juttatom a legendás Cannon Fodder I-II-t, amelyek egy nagyon jól játszható játékstílust teremtettek meg Amigán. A golfnál ami először fülbevágott, az a főcímzene volt, melynek mennyei zengedezése hasonlatos vala az égi hárfákéhoz (még Shoebaron is elismerően bólogatott...). Miután hatodszor is végighallgattuk, elkezdtem kíváncsi lenni a játékra is. Voltaképpen azt kaptam, amit vártam (már ami a lényeget illeti), hiszen várható volt, hogy a jól bevált alapokra építenek Sensibleék (ami most is bizonyítottan bevált!!!).



A játék eleji menük beállítgatása nem okozhat gondot, így csak ismertetésükre szorítkozom: Play Round, Play Tournament, Play Season, Practice Hole, Options és Disk Filing. Az első háromnál mind nagyobb mérkőzésekre nevezhetünk be, a Practice Hole-nál gyakorolhatunk az egyes pályák lyukainál, akár négy ellenfél ellen is (CPU-HUMAN). Az Optionsban a szokásos ebenguba dolgok leltek hazára, a Disk Filingben pedig kitölthetünk és bementhetünk mindenféle állásokat.

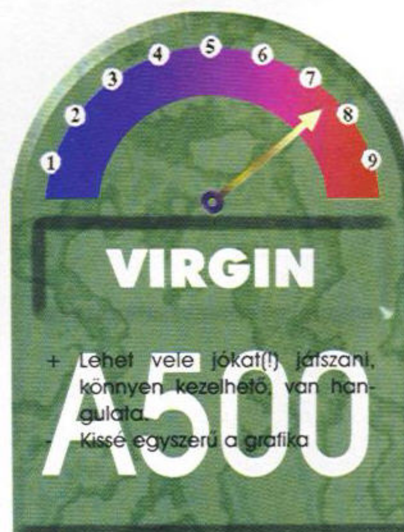
Pályákból bizony elég sok van, igen hosszú időre garantálja a szemünk rongálását monitorunk előtt (bár igaz az is, hogy a táj 90 %-a szemnyugtató zöld színű erdő & mező). Az ütés végtelenül egyszerű: a tűzgomb hosszan tartó lenyomásra a térképet, rövidebb ideig pedig az ütés erősségét beállító reflexjátékot hozza elő (ha még nem akarunk ütni, akkor a joy mozgatásával eltüntethető). Ha az íven elindítjuk a pontot, akkor az az első tűzgombnyomás helyénél egy jelet hagy – ez az ütés erőssége. A visszaúton csak arra kell figyelnünk, hogy lehetőleg a gombot akkor nyomjuk meg, amikor a pötty a piros mező közepében van – ugyanis ez állítja az ütés pontosságát. Ezután már csak a jellegzetes loccsanást kell figyelnünk és jöhet a következő ütés.

Persze oldalakat lehetne írni még a hangeffektekről (madárcsicsergés, közönség zaja, a játék kommentárja), a program nagyszerűségéről és játszhatóságáról, tippekről-trükkökről (hogy ne neked kelljen ezekre öt perc után magadtól rájönnöd), de én csak annyit mondok: Let's Play Golf!



Ez a játék is kiváló példája annak a ténynek, hogy jól játszani nem csak 180ezer forintos, apukáék által megvásárolt "Multimédia PC"-vel lehet!

Jon



+ Lehet vele jókat(!) játszani, könnyen kezelhető, van hangulata.
- Kissé egyszerű a grafika

SYNDICATE

Sötétbarna ballonkabátok alá rejtett, ravaszt markoló kezek. Jéghideg, logikai áramkörök által gerjesztett érzelmek irányította biomechanikus végtagok. Infrán izzó műgyantába ágyazott szüntelen célpontokat fürkésző szemek... A jövő különleges ügynökei. A jövő, eszközökben nem válogató bűnös társaságainak, a SZINDIKÁTUSOK szolgálatában.

Már a gép megjelenésekor kaptunk ígéreteket az Amigán és PC-n rendkívül sikeres játék CD³²-es kiadásáról. Akkor még hírek terjengtek egy 'enhanced' verzióról is, aminek csak AGA-s gépeken kellett volna működni, számos újítással. Ez a változat mindezidáig semmilyen platformon nem izzította fel a Syndicate láz parazsát, ám az eredeti Amiga kiadással teljesen megegyező változat CD változata megérkezett szerkesztőségünkbe.

A játékban négy, fegyverekkel felszerelt cyborg ügynökkel kell a három dimenzióban megjelenített, 'eleven' városokban a társaság érdekeit szolgáló feladatokat végrehajtani. A városokat benépesíti a dolgát végző lakosság, a karhatalom és a konkurens ügynökök. Mindannyiuk részére egyedi és tömegközlekedési járművek állnak rendelkezésre. A több mint 50 küldetésben szerepet kap a stratégia, az akció valamint az ügynökök felszerelésének és testének módszeres fejlesztése.

Küldetések előtt részletes eligazítást kapunk a feladatról, de külön pénzért hírszerzési információkkal is ellátnak.

A társaságok saját kutató és fejlesztő központtal rendelkeznek, ahol tudósok sokasága szorgoskodik a legütőképesebb felszerelések kifejlesztésében.

A hatalmunk alá hajtott területek adó bevételeiből tarthatjuk fent eredményes működésünket. De az adó kételű eszköz, könnyen engedetlenséget okozhat, ezzel más szindikátusok malmára hajtva a szelet...



A játék fő célja, hogy a Mi társaságunk gazdasági hatalma kiterjedhessen a világ teljes lakott területére, a konkurencia lehető legteljesebb visszaszorításával.

A játékról kimerítő leírást találtok a GURU 93/9-10. számában. CD³²-n csak a játék kezelése tér el valamelyest a fenti leírásban találhatótól.



A játékállás elmentése kulcsszerepet játszik a Syndicate-ben, ami kifogástalanul működik is a CD³²-n. Egyetlen mentés 22 cellát foglal el a mentés tárolóban, így 4 játékállás tárolható egyszerre. Vigyázni kell, hogy legyen megfelelő mennyiségű lezáratlan hely, ugyanis játék közben már semmit nem tehetünk, ha a gép nem tud menteni. Ezt egyébként a képernyő villogásával is jelzi.

A játék irányítását joypad, egér, billentyűzet, és ezek vegyes használata szolgálhatja. Az egér önmagában nem elegendő, de joypaddal együtt a legkényelmesebb.

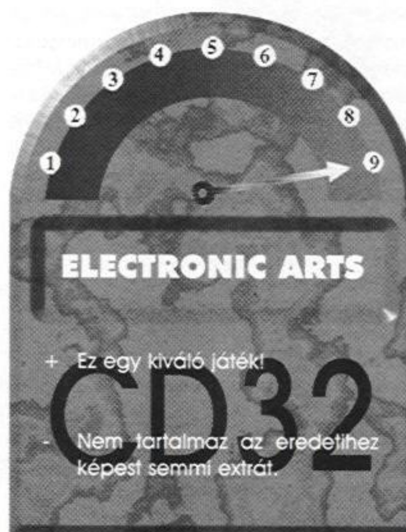
A joypados irányításba pár hasznos funkciót iktattak be. Az első néhány küldetésnél még nem jelent különösebb gondot a joypad, de később, amikor három irányból rontanak rád az UZI-t szorongató alakok, idegesítő a pointer vánszorgása.

A zöld gombbal válthatunk a játék mező és az ügynökök csoport kapcsolója között. Ha a karakter panelen van a pointer, akkor a jobb elülső gomb a fegyverek, a bal elülső az ügynökeinken lépked. A sárga gomb használatával a 'Célra tart és tüzel' opciót kapcsolhatjuk be-ki. Bekapcsolva a pirosra váltó célkereszt irányába automatikusan tüzelnek a srácok. Hátránya persze a lőszer pazarlása és a lakosság veszélyeztetése.

A leghasznosabb lehetőség a főképernyő görgetése, a pointer helyének megváltoztatása nélkül. Tartsuk lenyomva a jobb elülső gombot, és így használjuk a mozgatást.

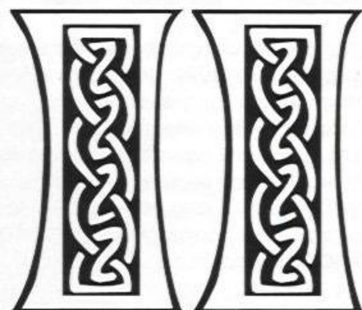
Mindent összegezve egy rendkívüli játékot kaptak a CD³² tulajok, ám ezzel nyilván lezártnak tekinthetjük a tuningolt változat ígéreteit.

Lázi



VALHALLA

BEFORE THE WAR





Tavaly novemberben nagyon sokan játszották végig velem együtt a Valhallát. Az első rész tartalmát felesleges lenne újra elmesélnem, de meglepő módon a Before the War nem folytatja azt, sőt. Ugyebár az első részben ledöftük Infinityt, most meg ő a főhős. Elég groteszk, vagy nem?! Igen, tulajdonképpen ez az első rész előzménye, amikor Infinity a jóságos Garamond király életére tör. A siralmas grafikájú introból kiderül, hogy csupán némi izgalmat akart csempészni az életébe, különben is a végzettel szemben nincs apelláta...

IRÁNYÍTÁS

Pontosan megegyezik az előző részben megszokottal, mindössze egy joy kell hozzá. Viszont gazdagabbak lettünk egy térképpel és egy picit átrajzolták az ikonokat (nem lett sokkal szebb). A tárgyakat megnézheted, felveheted, használhatod, megihatod, eldobhatod. A potionok hatása a szokásos, hatásuk ideiglenes. Nem nőtt a tárlókapacitásunk sem, egyszerre maximum kilenc tárgy lehet nálunk.

Ennyi elég is indulásnak, jobb ha nekilátunk, mert lesz mit csinálni bőven!

Ez alkalommal úgy gondoltam naplót írok. Így megörökítem az utókor számára, hogyan teltek napjaim Garamond kastélyában.

1. nap – THE SERVANTS HALL

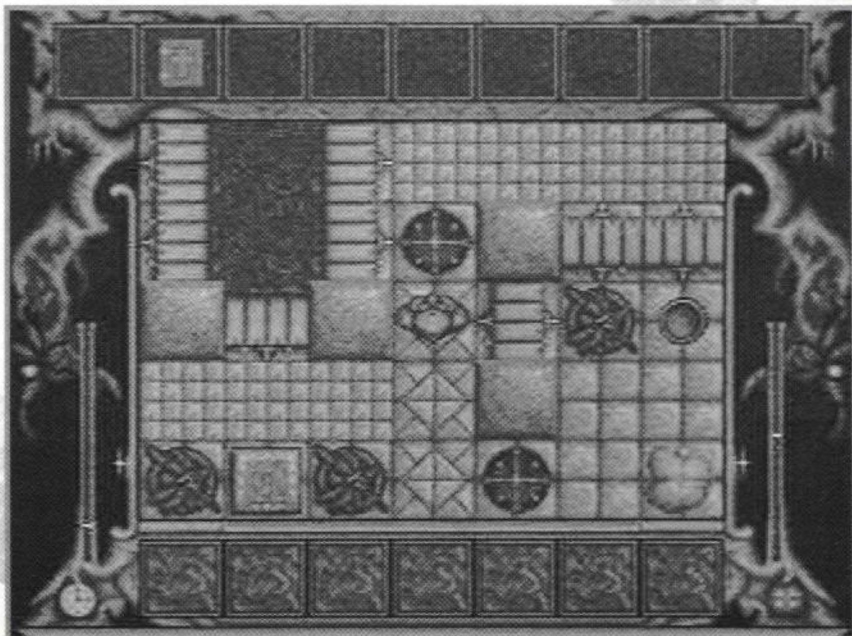
Itt állok és rettenetesen unatkozom. Tennem kell valamit, egyrészt mert sorsomat nem kerülhetem el, másrészt mert nem történik semmi érdekes mostanában. Az előttem fekvő könyv (Book of Faith) az indiánok vallásról ír, azt hiszem nem lesz rá szükségem, de azért elolvasom. ***Utálom ezt a kastélyt!*** A sarokban találtam egy potiont (Potion of Faith), a benne izzó tűz ámulatba ejtő. Eltettem az "I am Infinity" fecnit is, jól jöhet még. Mivel a varázsló nem akar beengedni az ajtón, úgy döntöttem átmegyek az izzó szénen, hátha jutok valamire. Azért ezt a löttyöt behörpölöm előtte, mert bevallom féltem a talpam.

Átértem épségben. Megyek a kastély nyugati szárnyába. A mérleg mellett találtam egy edényt. Az ajtó kinyitásával nem volt gond, elég volt a falikart lehúznom. Az alvó szakács előtt talált tojást feltettem az edényben a tűzhelyre. Egyelőre nem történt semmi. Körülnézek egy kicsit.

Találtam az ágyam mellett egy könyvet. Látom igazam volt, az a varázsló bolond. Viszont a várbörtönbe csak ott juthatok le. Az a gond, hogy csak a saját varázslata árthat neki. Kell, hogy legyen megoldás!

Az ágyamtól északra eső kis fülkében elrejtettem egy erőitalt. Azt hiszem ideje lesz elővenni. A fűrész melletti növényben ládakulcsot találtam. Van itt egy ajtó is. Kinyitottam, de szikla zárja el az utamat, nem bírom el. Megittam az erőitalt és így megszereztem a négylevelű lóherét. Szerencsét hoz, ha jól tudom. Rám fér! A térképet nem tudtam elrakni, de azért megjegyeztem, hogy itt van.

Találtam egy csomag lisztet és a mellette lévő orákulum szerencsét követelt rajtam. Oda tettem a lóherét, s lám, kinyílt az ajtó. A szobában két titkos rekeszt is találtam, az egyikben iránytű, a másikban egy kártyalap. Eltettem a kulcsot is. Sajnos egyik ládát sem nyitja a nálam lévő kulcs, és a helyes malacperselyt sem tu-



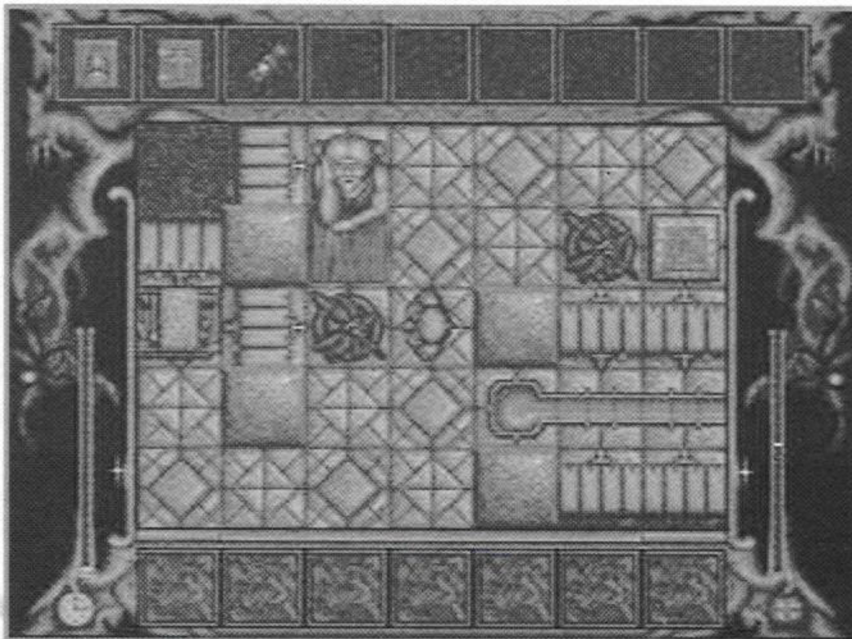
dom eltenni. Elviszem az iránytűt a térképhez.

Szent Kristóf képét a bőröndre kellett rakni. Mire én erre rájöttem... A kapott Safe Travel potiont elraktam. Dél felé vizes agyagot találtam (soggy clay) a földön. Vajon hogy került ide?

Visszamentem a tűzhelyhez. Beraktam a lisztet is az edénybe, no effect. Sebaj, legalább nem kell tovább cipelnem! Most vettem észre, hogy a terem déli ajtaja még mindig zárva van. A küszöbön heverő könyv tanulsága szerint az átkeléshez segítség kell. Rátettem a bőröndnél szerzett löttyöt a villogó talapzatra. Kaptam egy másikat és megszűnt a villogás. Vajon ez jó?

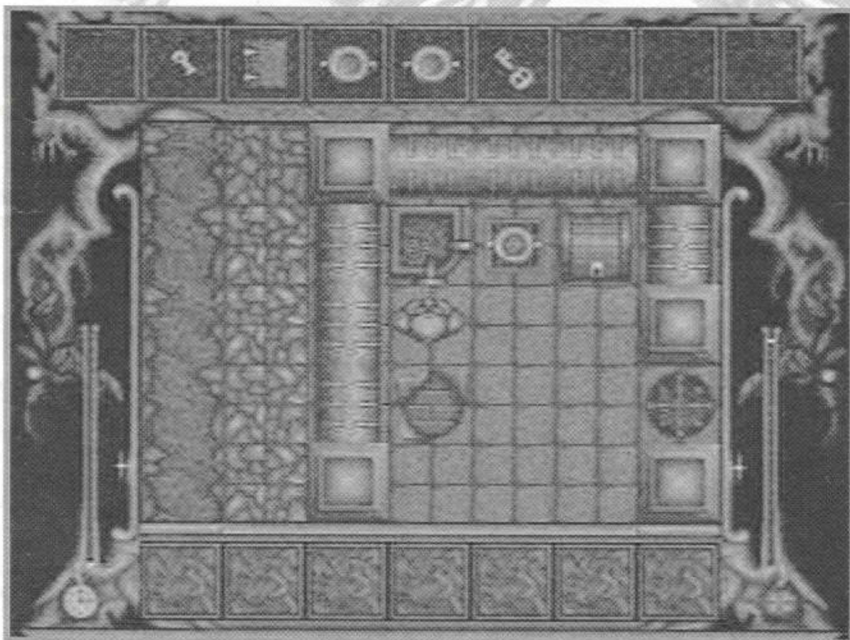
Végre felfedeztem azt az ajtót, amit nyit a kulcsom (az izzó széntől északra). Felvettem a képet és megjelent egy csodálatos gyöngy is, de képtelen voltam megszerezni. Itt valami trükk van.

A képből a fűrésszel sikeresen kivágtam egy darabkát és ezt beillesztettem a két láda közötti mozaikba. Wow, mindkét láda kinyílt! Gazdagabb lettem egy kulccsal és egy nehéz labdával. Visszafelé találtam egy oltárt. Mindenfélét rápakoltam míg végül a kártyáért kaptam egy helyes csigát. Azt hittem vihetem a versenypályához, de tévedtem. Igaz nem nagyot, csak előbb be kellett mártani vazelinba (a mérlegnél volt a vazelin). Az izgalmas verseny után kinyíltak a ládák! Elolvastam a könyvet és eltettem a rozsdás



Safe Travel potiont. A goblin nem beszélgetett velem, viszont a mellette talált papírból megtudtam mit akar. Elraktam a kulcsot, a kék üveges potiont és a cukrot. Siettem vissza, mert éreztem hogy szervezetemből lassan múlik a potion hatása és valami azt súgta, hogy vissza kell még ide jönnöm. A cukrot rögton visszavittem a sütőhöz. Végre kész lett a sütemény!

Ezután sokat tévelyegtem, próbálkoztam, míg rájöttem mit kell tennem. Az



izével együtt. A fűrész melletti homokfúvóval megtisztítottam a rozsdától az ezüst kulcsot. Mint később rájöttem, ez nyitotta a villogó oszlopokkal határolt ajtót.

Alig léptem be az ajtón, máris bezárult mögöttem. Először frászt kaptam, de gondoltam úgyis mindegy már. A folyosó két oldalából kikandikáló szerkezet gyanús volt. A biztonság kedvéért megittam a aranyveretes oszlopra tettem az égett könyvet, majd a kapott Confusion spellt az ács elé raktam. Gyorsan megittam Lies potiont, így a kérdésre azt feleltem, hogy a király vagyok (kicsit másképp olvastam az "I am Infinity"-t). Eltettem az ékszerdobozt és elvittem a goblinnak. Még jó hogy nem ittam meg mindkét Safe travel potiont elsőre, mert nem tudtam volna visszajönni!

Bent találtam egy csődarabot. A folyosó végén a biliárd krétát eltettem, és az ajtót ugyan kinyitottam, de még visszamentem körülnézni. Gondosan elolvastam hogy milyen kövek illenek az égövi jegyekhez. A varázsló üstjének közelében volt egy oltár. Rátettem a krétát és kaptam egy dákót. A varázskönyv asztala előtti titkos rekeszben megtaláltam az elveszettnek hitt Teddy macim. Hogy én ezt mennyit kerestem!

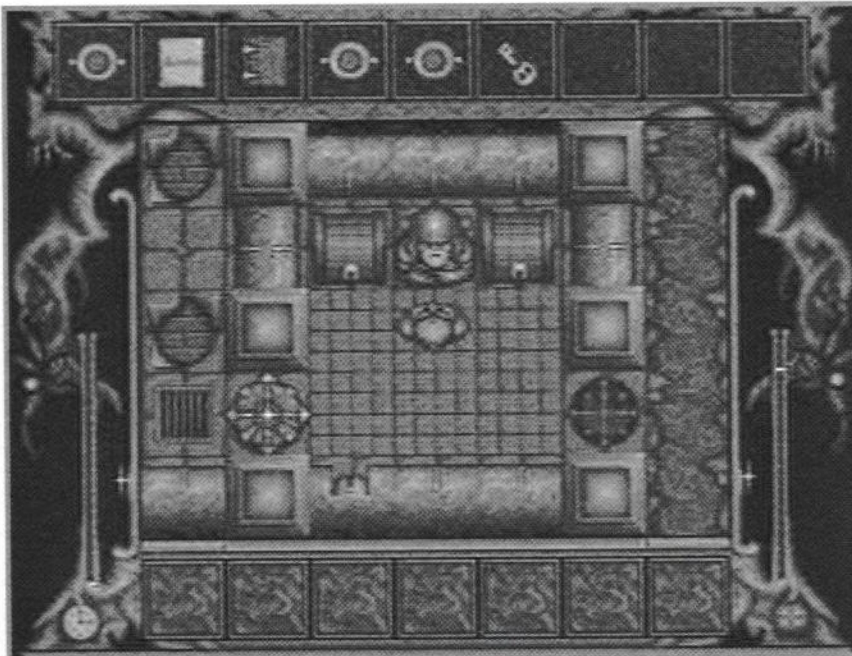
A csődarabbal megtoldottam az üveghez futó vezetéket, majd a másik végébe beraktam a súlyos labdámat. A törmelék között egy újabb potiont találtam. Utáltam már az egészet, életemben nem ittam még ennyi pocsék kotyvalékot!

Eszembe jutott hogyan szerezhetem meg a gyöngyöt! A dákó pont beleillik a falba vájt résbe, csak át kell mennem a másik oldalra és leguríthatom a gyöngyöt. Yes, ez bejött!

Visszafelé a mackómat beraktam az ágyamba és eltettem az altatókat.

Ezután céltalanul ténferegtem a termekben, míg meg nem találtam Paul oltárát, aki mindig is álmatlanságban szenvedett. Ráraktam a pirulákat, nyugodjon végre békében. Hálából kaptam egy spellt (Nightmare). Pont erre volt szükségem, hogy végre magához térjen a szakács! A konyhaművészet mestere kidekorálta a tortát, de olyan gyönyörűre, hogy majdnem megettem. Végülis győzött a jó szívem és elvittem a cselédlánynak, hiszen születésnapja volt. A zafírt a mérlegre tettem és cseppet sem csodálkoztam, hogy kaptam egy zodiákus jegyet (hiszen a könyvből kiderült már minden). Emlékeztem hogy az orákulum valami ilyesmire vágyik, hát az oltárra raktam. Hogy jön ide a váza?!

Elérkezett az idő, hogy kinyissam a térképtől délre fekvő ajtót. Itt a váza segítségével jutottam tovább. Meghúztam a falikart és elolvastam a könyvet. *(Kedves olvasó itt mentsél egyet, mert ha nem fej-*



ted meg időben a labirintust, elhalálozol! - Lily) Igencsak sietnem kellett hogy időben kijussak a ládából kivett varázspálcával, de sikerült.

A közelben ülő éhes vénembert nem tudtam megkínálni semmivel. A fazekas korongon csináltam egy edényt. Mivel az alkotásom így használhatatlan volt, ki kellett égetnem. Miután ezt is megoldottam, a tűzhely melletti oltáron megtöltöttem pörkölttel és odaraktam az öreg elé. A kapott érme funkciója nem volt kétséges előttem, magam is takarékos ember vagyok. Szereztem egy kardot és egy ventillátort. A kardot egy bizonyos oltárra kellett tennem, hogy ékszereket kapjak cserébe. A csillogó holmikat pedig az ékszerész kegyhelyére pakoltam. A varázsló lakosztályában a ventillátorral arrébb fújtam a levelet. Betettem az üstbe ezt is a gyönggyel, a varázspálcával és a pénzzel együtt. Megszereztem a Banish spellt! Már csak vissza kellett mennem a lökött mágushoz, hogy tovább juthassak végre!

Fárasztó nap áll mögöttem, szükségem van egy kiadós alvásra.

2. nap – THE DUNGEONS

Szeretem ezt a helyet!

Rögtön találtam egy korsót, igaz üresen, alatta a titkos rekeszben pedig apró kulcs lapult. Azt olvastam, hogy Herman a Dungeon Master...

Van itt néhány katona. Kértek tőlem egy italt. Nos, pont négy korsót találtam, megtöltöttem sörrel, amit szépen be is hörpöltek. A ládában talált cetli elgondolkodtató, mi a szösz az a C. R. U. M. B. L. I. W. A. L. L. Y.???

Miután a katonák bedöntötték a sört enni akartak. A folyosón csak két combot találtam és egy botot. A kaját elvittem a zsoldosokhoz, de persze nem volt elég. Kénytelen leszek átkelni a mérgező folyón. Az északi ajtóhoz jó volt a koponyás kulcs, találtam bent egy csontot. Az innen délre eső teremben kitört a falikapcsolóból a kar, de a bottal tudtam pótolni. A folyosókon több combot és zafírokat is találtam a titkos rekeszekben. Beléptem a teleportba. Különös érzés volt! Szinte észre sem vettem, hogy máshová kerültem, bár egy kicsit kóválygott a fejem amikor kiléptem a portálból. Itt megtaláltam a negyedik csirkecombot (sőt egy ötödiket is, amit itt hagytam a következő kalandozónak). Jesszusom, két hulla! Az egyikre rátettem a csontot, eltűnt (mármint a csont). Nem is csodálkoztam rajta. Gondoltam megetetem a katonákat.

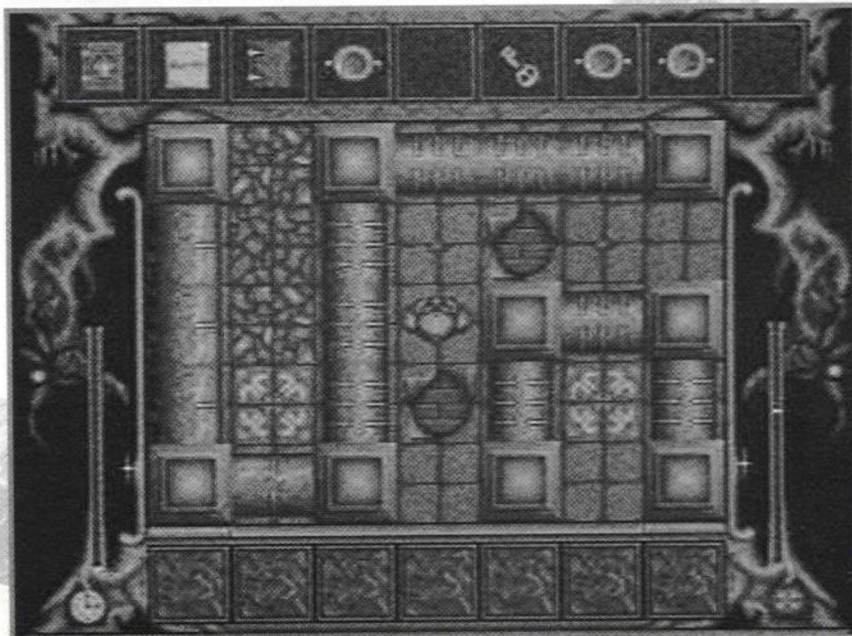
A jól lakott zsoldosoktól kapott kulcs a csontvázak melletti ládát nyitotta. Benne egy új típusú lötty (Istenem, add hogy jóízű legyen vagy ne keljen meginnom!). Imám nem hallgattatott meg. Ahhoz, hogy tudjam mi a password, meg kellett innom. Egyből értem a fecni szövegét. A katona is elfogadta és a két láda tartalmát szépen elpakoltam. (A keresztet a másik hulla mellére fektettem, eltűnt.)

Megittam a Protection potiont és felvettem a folyóból egy adag mérget, beraktam a sörbe, majd ismét megkínáltam az urakat. A hatás fenomenális volt!

Elsőként a nyugati teleporton át mentem. Elhasználtam mindhárom zafírt, szereztem egy láncot és két stamina potiont. Mivel itt is mérgezett a folyó, az egyiket kénytelen voltam elfogyasztani (rettenetes íze volt). Miután visszamentem az elágazáshoz, használtam a keleti teleportot is. A kínzókamrában találtam egy órát és egy pár cipőt. A katona elzavart, sőt még a foglyok is! Az órát és a láncot a csontvázakhoz kellett vinnem. Mindjárt felderült a tekintetük és megajándékoztak egy-egy sakkbábuval. Ezután visszamentem a kínzókamrától délre eső terembe, ami egy hatalmas sakktábla volt. Hogy a zafírt megszerezzem mattot kellett adnom a királynak. Nem volt könnyű, már rég sakkoztam utoljára...

A negyedik zafírt is a helyére raktam, s gazdagabb lettem egy cetlivel (Let him have it). Mindjárt fel is olvastam a kínzókamra őrének. A nem túl humánusan megszerzett ezüst kulcsot elraktam. Ezután elsétáltam a Combination oltárához, ledobtam róla a papírt és a közepére raktam a végrendeletet. Volt itt egy süti, amit át kellett itatnom mérgezett sörrel. Hogy miért? Azt majd később elmondom.

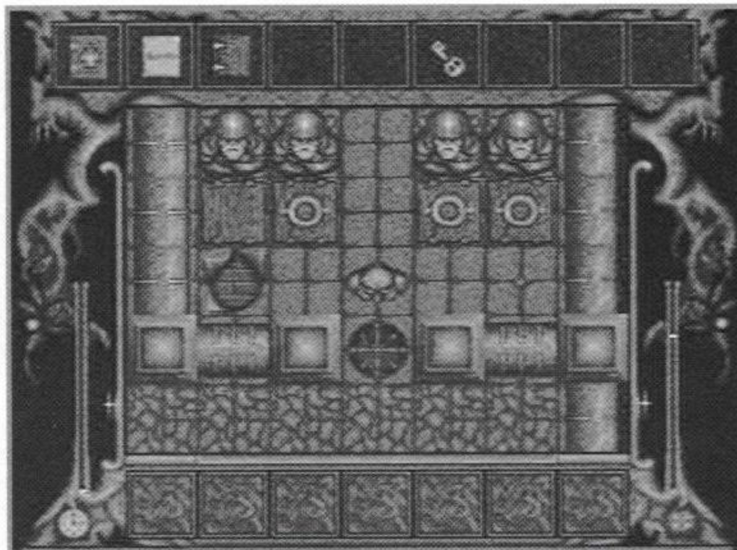
Átmentem a sakk-szoba teleportjával egy veszélyes helyre, tudniillik nem vagyok oda a méhekért. Elraktam amit találtam és már vittem is az oltárra a méhes tálcát (a végrendelet keleti oldalára). Innen a zafíros teremhez kellett mennem, hogy életem kockáztatásával eljussak az ezüst kulcs ajtajához (dél felé a mérgezett folyón át!). Megnyomtam a fényképezőgép gombját. Nem tudom mire volt jó ez a hatalmas villanás, de legalább kipróbáltam. Találtam egy teleportot, belép-



tem és a másik "állomáson" meghúztam a falikart.

A kínzókamrában a király megkérdezte én öltem-e meg a rabot, tagadtam, de az őrök hazugnak neveztek. Fogtam a botot és otthagytam őket, hadd vitatkozzanak.

A fényképezőgéptől délre megjavítottam a falikart és bent találtam egy másológépet. Lemásoltam az újságot és a király elé dobtam a bizonyítékot. A koronát elraktam és hosszas ténfergés után megtaláltam a helyét is a másolótól délre.



Találtam egy újabb zafírt! A halott lábaihoz helyeztem a pár cipőt, ami nyomtalanul eltűnt. A közelben találtam még egy narancsot és egy szemet (Bruah!). Ez utóbbit is az oltárra vittem (Combination), végre kinyílt az ajtó! Rutinosan átmentem a teleporton, eltettem a kulcsot és kinyitottam az ajtót. Ezután visszamentem és elnéztem a másik irányba (még jó hogy volt kulcsom!). A titkos rekeszben találtam egy hangjegyet, amit a hangvillához vittem. Az előjegyzést és a cigit egy újabb hullával elcseréltem egy botra, amit rögtön a közelben el is használtam. C. R. U. M. B. L. I. W. A. L. L. Y. olvastam el a teleportálás után és igencsak meglepődtem, mert a falak eltűntek!

A narancsot egyelőre a gyümölcsgépre raktam és észak felé indultam. Annyi teleport volt itt, hogy elámultam. Mi lesz velem?! El voltam egy darabig, míg rájöttem merre juthatok tovább (észak, kelet, nyugat, dél, nyugat, dél, nyugat, észak).

Az etetőtálba beraktam a mérgező sütit. Jött egy zöld monster és el is halálozott gyors ütemben a kajától. Elraktam az aranygyűrűket és észak felé mentem. Megszereztem az ötödik zafírt is. Találtam még egy körtét, egy gusztusos banánt, kevés földet, filmet, sőt egy nyílvesszőt is.

A gyümölcsöket a gépezethez vittem és a narancs mellé pakoltam. A filmet pedig a fényképezőgépbe fűztem és csináltam egy fotót magamról, amit azután szépen beraktam az albumba. Cserébe szereztem egy képet a királyról. A talapzatról elraktam a potiont is (Comedian Potion). Még nem sejtettem, hogy összefüggés van az egyik rácson talált vicc és e között. A másolótól délre egy katona őrizett két ládát. Mókás kérdésére sikerült humoros választ adnom, így elnyertem a ládák tartalmát. A jegyzetre már nem volt szükségem, megfejtettem már a teleportlabirintust. A hőmérőt viszont elraktam.

A gyümölcsgéptől délre csodálatos termet találtam. Használtam az itteni teleportot. A genezisbe tettem a földet, a gyűrűket, majd a hőmérőt. Találtam itt egy erősítőt is.

Találkoztam Hermannal. Kicsit csevegtünk, majd adott egy kulcsot, ami a közeli ládát nyitotta. Megszereztem Ikarusz könyvét, csak nem tudtam örüljek-e neki vagy sem.

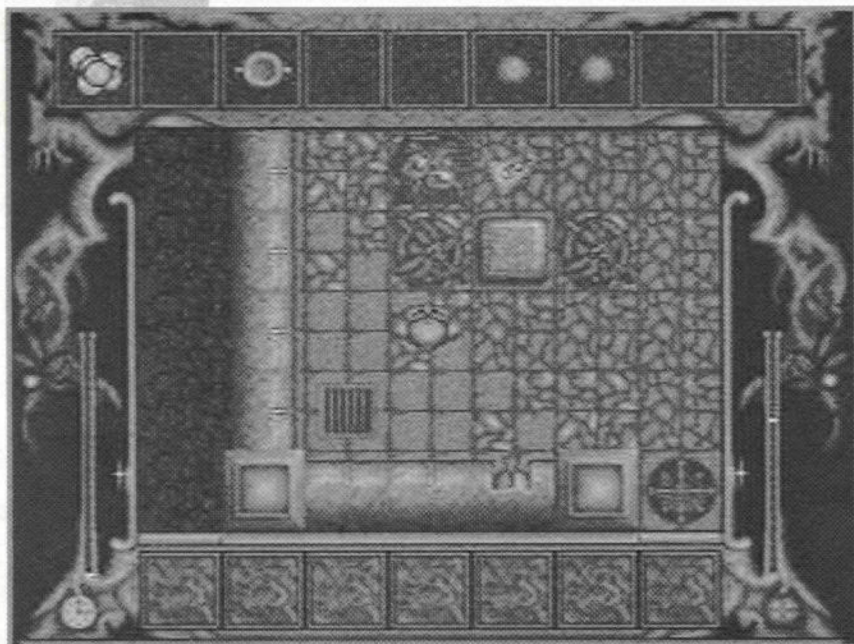
Robin halotti maradványaira tettem a nyílvesszőt és megkaptam a Szerencse italát, amivel végre nyertem az egykarú rablón. A jutalmam három alma lett.

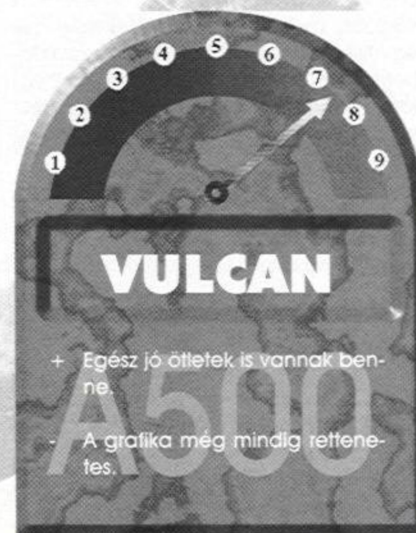
Már teljesen belezavarodtam a teleportok szövevényébe, mire megtaláltam a gyümölcscentrifugát. Csináltam egy üveg almabort. Ezután visszamentem egy korsó sörért. Grumbleweed kissé berúgott az almabortól, jómagam ráálltam az erősítőre és úgy ittam meg a sört, hogy lépést tartsak vele. A légycsapdát a genezisbe vittem és megkaptam a Vénuszt. Leraktam a bolygókat szépen sorba; Szaturnusz, Vénusz, Föld és Merkúr. A megjelenő Napra Ikarusz könyvét tettem. A kapott könyvet pedig Hermanhoz vittem, végre nyugton maradt!

A kulcsot a szerencsejátékon nyert pénz megszerzéséhez használtam. Északnyugaton megtaláltam azt a katonát, aki a kijáratot őrizte. Megkapta a pénzt, s én mehettem végre aludni! Illetve a Lily ment aludni én meg a galériába...

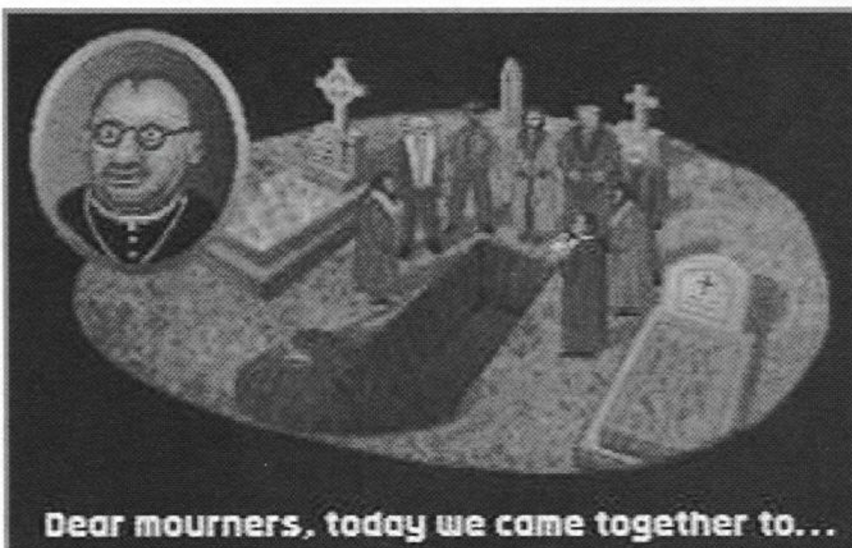
Ennyi így első szuszra elég lesz. A játékot feltétlenül érdemes felinstallálni, mert egyébként iszonyatosan lassú. Sajnos a grafika semmivel sem lett szebb az előző részhez képest. Pedig látszik, hogy valami újdonságot akartak az alkotók (gondolok itt a speciális zene- és animációbetétekre). Aki a képek alapján felvállalja a küldetést, az nem fog csalódni. Ha a Bear is úgy akarja, legközelebb találkozunk!

Lily





DER



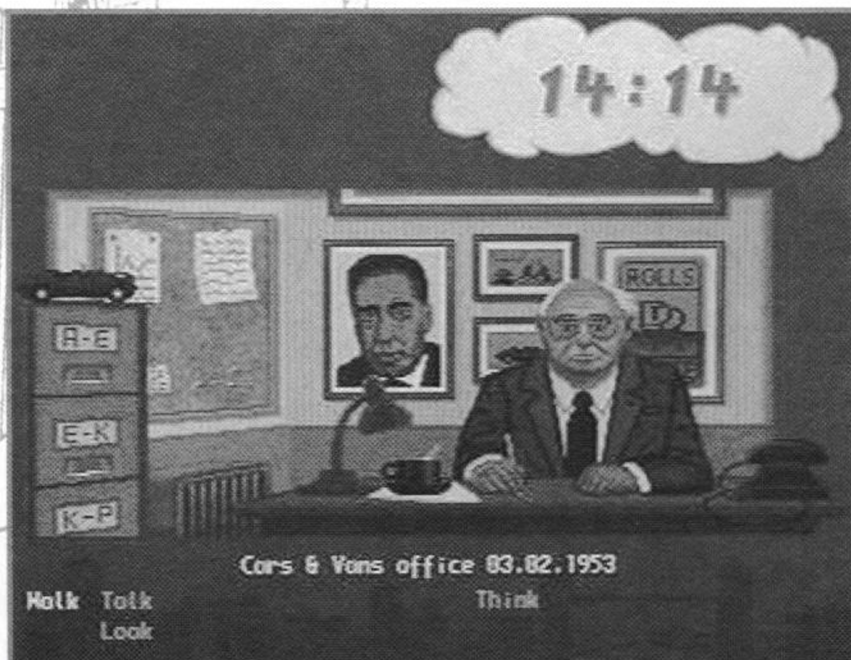
Akik játszottak a Whale's Voyage-gal, azoknak bizonyára ismerős a NEO cég neve. Most a KOMPART-tal karöltve egy "bűnözős" kalandjátékot adtak ki, amely a THE CLUE! nevet viseli. Igen, igen, nem tévedés, valóban a játékban egy bűnözőt alakítunk (definiáljuk tolvajnak), ami a már elcsépelt "JÓ" szerepköre után újításként hathat. A játék további pozitívuma, hogy a logikánkat is megmozgatja, szóval néha nem árt gondolkodnunk is. A játék az ötvenes években játszódik Londonban. A háború után még nem állt teljesen helyre a rend az országban, így a tolvajoknak viszonylag könnyű dolguk van. Ebben a zűrzavaros helyzeten érkezünk a városba csóró zsebtolvajként, egyelőre egy fillér (penny) nélkül. Mivel ez az állapot tarthatatlan, meg kell próbálnunk valami pénzforrás után nézni: magyarul ellopni mindent, ami a kezünk ügyébe kerül.

A játék kezdetén egy vasútállomás peronján állunk, és a képernyő alján néhány parancsszó néz velünk farkasszemet:

WALK (a gyalogosan is elérhető helyek jelennek meg)
CALL TAXI (taxit hívhatunk)
LOOK (a helyszínen megtalálható személyeket vizsgálhatjuk meg)
TALK (beszélgetés)
THINK (így tudjuk számba venni azokat a személyeket, akiket már ismerünk)
WAIT (várakozni)

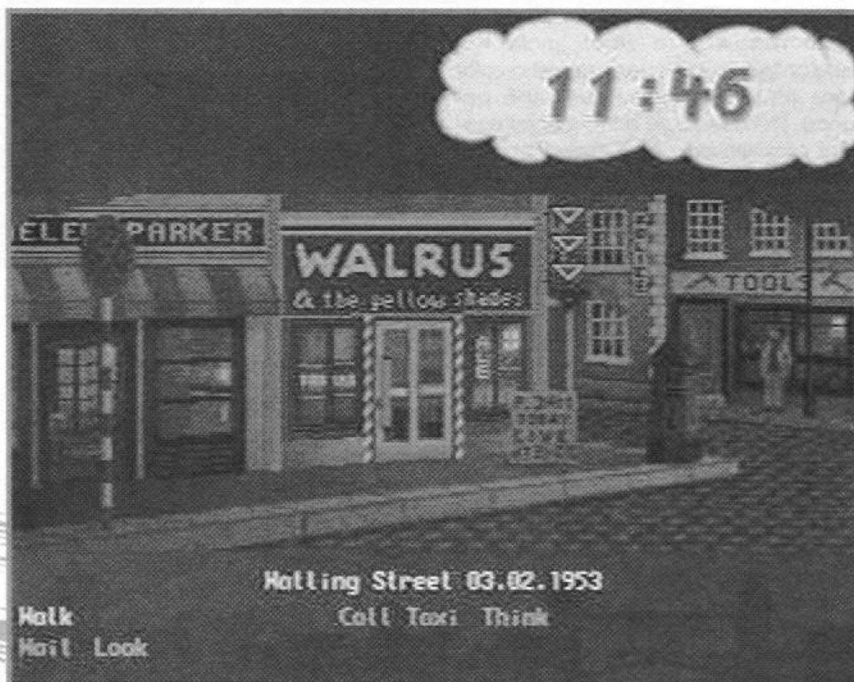
Rögtön hívjunk is egy taxit, ahol kiderül, hogy mivel mi vagyunk a tízezredik utas, ingyen utazhatunk rajta (az más kérdés, hogy egyébként se tudnánk kifizetni...). Menjünk a Holland Streetre és beszélgessünk Frank Matayaval, akit be is szervezhetünk társnak magunk mellé (meglehetősen pofátlan részesedést kér, de jelen pillanatban ő a legjobb autóvezető). Menjünk a hotelbe és mutatkozzunk be Mark Goldberg néven, így ingyen juthatunk szobához. Itt felhívjuk a mamánkat, aki hamarosan meg is szervez egy jó bulit nekünk. Menjünk a kocsmába és megkapjuk az autónkat, valamint 15 fontot. Feladatunk, hogy raboljuk ki a KIOSKot. Mielőtt elkezdenénk a rablást taxizzunk el a Watling Streetre és menjünk a rendőrségre, ahol mondjuk azt, hogy ellopták a pénztárcánkat (I WOULD LIKE TO LAY DOWN...). Hoppá, máris 10 fonttal gazdagabbak lettünk. Ennek örömére menjünk vissza a hotelszobánkba, ahol megtervezhetjük a rablást. A tervezésnél ügyeljünk arra, hogy pontosan kell kiszámítani a lépéseinket, mert ha tévedünk, a rendőrség azonnal a nyomunkra fog bukkanni. Előtte még beugorhatunk a Watling Streetre, hogy vásároljunk néhány cuccot (gumikesztyű nagyon fontos, de nem árt a tolvajkulcs (LOCKPICK) sem). Szóval ott tartottunk, hogy megtervezzük a rablást. Az itt található utasítások:

TAKE (felvenni)
WALK (menni)
OPEN (kinyitni)
USE (használni valamit)
PUT DOWN (letenni valamit)
CLOSE (bezárni)

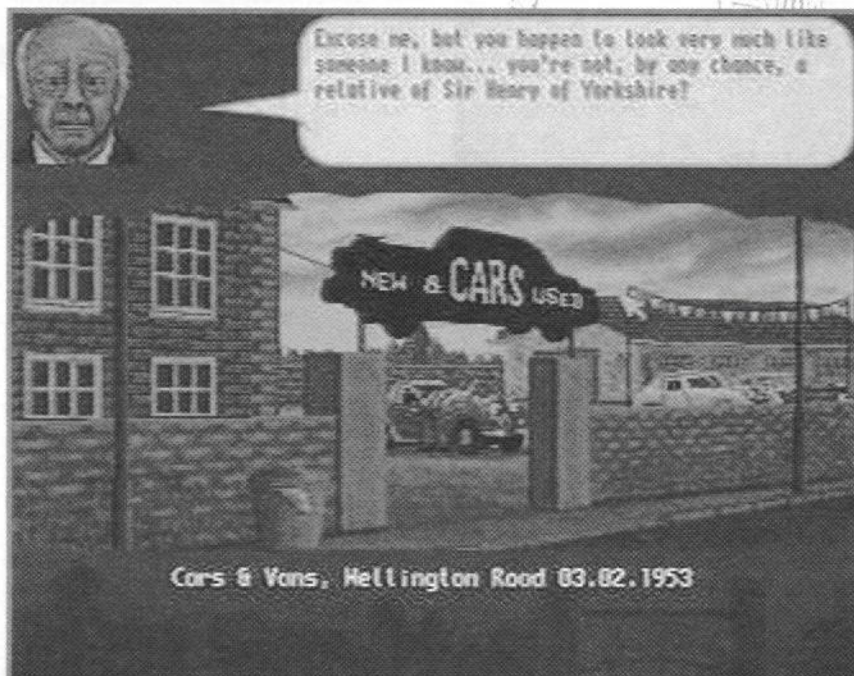


CLOU

Az **ACCEPT ACCOMPLICES** utasítással szervezhetünk be társakat magunk mellé, az **ELIMINATE ACCOMP.** paranccsal pedig új segítőket választhatunk. A **NOTE**-val tudjuk számba venni az eddig ismert személyeket, és a **RUN PLAN**-nal letesztelhetjük ügyködésünk hatását. A műveletet a **START BURGLARY** utasítással kezdhetjük el.



Ha sikerült a tervezés, ki is menthetjük a művünket. Egy megjegyzés: az első néhány küldetésben teljesen felesleges új tervet készítenünk, mivel a program rögtön ad egy kész tervet, amely teljesen megfelelő a számunkra. Ezek után elkezdődhet a rablás. Rövid közjáték után láthatjuk a menekülő autónkat, és a rendőrállomást, ahol a rendőrbácsik nyomok után kutatnak. Ha vettünk gumikesztyűt nem lehet semmi baj. A sikeres művelet után menjünk le az utcára, ahol egy kockás kabátba öltözött figura kérdezősködik. Persze sas szemünkkel rögtön felfedezzük, hogy ez a rendőrök egyike. Miután leráztuk több lehetőségünk is van. Kirabolhatunk egy élelmiszerboltot (AUNT EMMA SHOP), vagy egy ékszerüzletet (JEWELRY), sőt egy elmegyógyintézetet(???) is. Mielőtt bármibe is belefognánk menjünk el a HOLLAND STREET-en levő kocsmába, és beszélgessünk az egyik hölggyel, akit máris beszervezhetünk magunk mellé (kiváló autóvezető, és nagyon ügyes széfnyitó, ezenkívül viszonylag kevés részesedést kér). A további rablások előtt mindig el kell mennünk a helyszínre vizsgálódni (INVESTIGATE), mivel e nélkül nem kezdhetjük el a tervezést sem (THERE IS TOO LITTLE INFORMATION...).



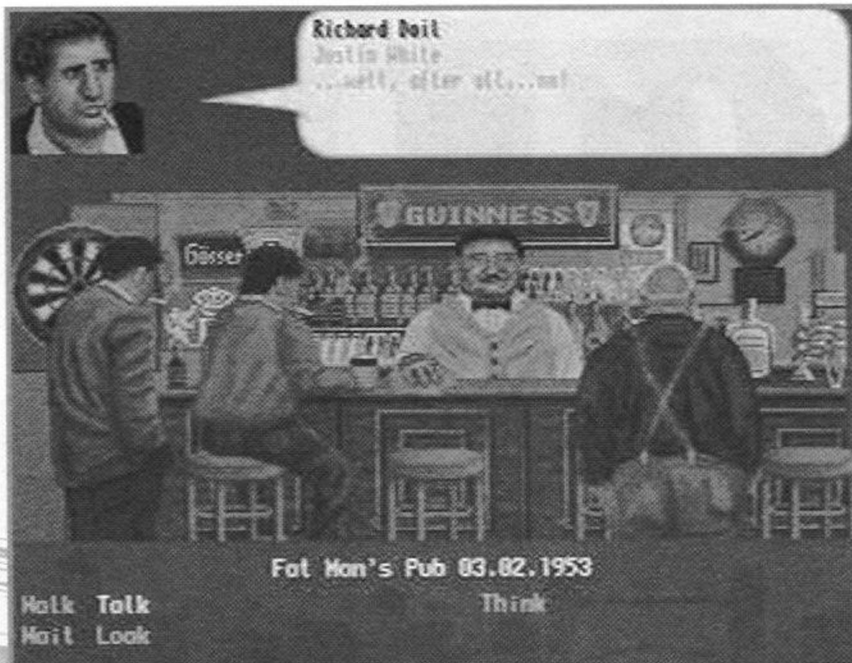
A vizsgálódást érdemes több lépésben lebonyolítani (jöjjünk vissza többször is a helyszínre), mert könnyen gyanúsakká válhatunk. Ha befejeztük megjelenik néhány információ a választott helyszínről:

VALUES (kb. mekkora értékre számíthatunk)
ESCAPE ROUTE (menekülési útvonal)
ACCURACY (kockázat nagysága)
POLICE (rendőrjárőrök gyakorisága)
SECURITY (biztonsági berendezések)
GUARDS (esetleg előforduló éjjeliőrök száma)

Néhány kisebb tolvajlás után (pl. AUNT EMMA SHOP, OLD PEOPLE'S HOME), ahol még tervezgetnünk sem kell, nagyobb falat után is nézhetünk. Általában ilyenkor már megjelenik a GALLERY (múzeum) a listán, ahonnan drága szobrokat nyúlhatunk le.

Vegyünk utunkat ismét a WATLING STREET-i kellékbolt felé, és vásároljuk meg az összes cuccot ami csak kitelik a pénzünkből (zseblámpa (TORCH), és kötél (ROPE) nagyon fontos). Mivel autónkba csak egy személy fér el rajtunk kívül, válasszuk meg jól a társunkat (érdemes az előzőekben már említett hölgynél maradni). Egyébként ha társat keresünk magunknak, nem kötelező személyesen elfáradnunk hozzá, a szobánkban található telefonon is felhívhatjuk az illetőt.

A szokásos előzmények után (helyszín megvizsgálása, társ kiválasztása), megkezdhetjük a tervezést. Az álkulcs segítségével nyissuk ki a zárat, majd hatástalanítsuk a riasztóberendezést a kalapács (HAMMER) segítségével (USE parancs). Szedjünk össze annyi szobrot ahányat csak elbírunk, ha túl sokat akarunk felmarkolni emberünk "It's too heavy for me!" felkiáltással jelzi. Használjuk a zseblámpát, és máris egy titkos alagutat fedezhetünk fel, ahova ha lemegyünk 50.000 ruppóval lehetünk gazdagabbak. Sajnos az eddig felvett szobrokat le kell tennünk, mivel nagyon nagy túlsúlyt cipelnénk... (Ha! Ha! Ha!). Ebből a pénzösszegből egy nagyobb autót is vehetünk magunknak. Általában ez után szoktak minket felhívni azzal, hogy van egy fickó (THE BLACK EYE), aki tudja, hogy hogy lehet betörni a Towerbe, ahol a koronaékszereket is őrzik. Sajnos kilétét egyelőre titok fedi, de a Watling Street-i kocsmában megjelenő vörös hajú hölgyet (ANN) faggatva sok mindent megtudhatunk róla. Beszélhetünk az autókereskedővel is, ő szintén tud néhány információt az illető úrról. Pihenésképpen fosszuk most ki a kolostort (MONASTERY), és a pap bácsitól lenyúlt gyűrűt adjuk el Frank Maloyának. Hálából megmondja nekünk a Tower titkát őrző fickó címét (játékonként változik). Menjünk is el a megadott címre és kezdjük meg a szokásos vizsgálódást. Vigyázzunk, hogy ne maradjunk túl sokáig a helyszínen, mert hamar lekapcsolhatnak. Inkább több lépésben hajtsuk végre a műveletet. A Tower kifosztásához mindenkinek sok szerencsét kívánok, a végső poént nem akarom lelőni.



Betegesen kapzsi és pénzsóvár rablóknak a végén még adnék néhány egyéb lehetséges pénzszerzési lehetőséget:

Ha elmegyünk a HIGHGATE CEMETERY-be, találkozhatunk egy lengyel hölggyel, akivel beszélgetve megtudhatjuk, hogy nagyon unja már Angliát és minden vágya az, hogy megszerezhesse Carl Marx csontjait (érdekes lány...). Mellékesen még azt is megjegyzi, hogy hajlandó lenne ezért akár 2000 fontot is fizetni. Az illető úr szintén ezen a helyen pihen, szóval meg lehet próbálni ezt a helyet is kifosztani.

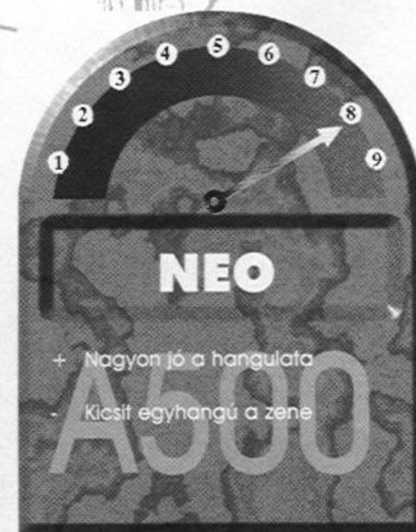
A PINK VILLA szintén jól jövedelmező hely. Ha sikerül az itt található páncélszekrényt feltörni, 15000 fonttal lehetünk gazdagabbak.

Akinek még ez sem lenne elég, betörhet a bankba is (változó mennyiségű összegeket lehet itt szerezni).

A játéknak nagyon jó hangulata van, így valószínűleg nem csak a stílus kedvelőinek fog kellemes perceket okozni. A zene egy kicsit egyhangú, de nagyon jól illik a játék hangulatához. Az előbb leírtak nem az egyetlen helyes megoldást tartalmazzák, szóval lehet próbálkozni, hátha egyszerűbben is végig lehet menni a játékon.

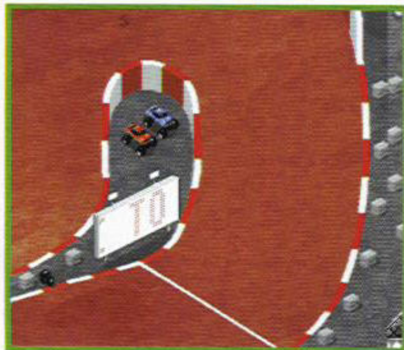
by THE FATAL ERROR of RAM Team





SUPER SKIDMARKS 2

A versenyző megadóan törölgette a homlokát, ki látott még ilyen borzasztó hőséget? Elindult a kocsikat rejtő boxok felé, miközben a versenyről filozofálgatott. Vajon melyik kocsit válasszam ezen a versenyen? Mindegyiknek megvan az előnye, meg a hátránya is. A múltkor avval a kis Mini Morris-sal versenyeztem és elég tűrhetően viselkedett a kanyarokban, csak éppen nem gyorsult eléggé. Vagy válasszam a truck típust? Igen, valószínűleg az lesz a legjobb!



Mikor odaért a kocsikhoz egy kis meglepetés várta. Sajnos változtattak a szabályokon és ezután sorsolással döntjük el, hogy ki melyik kocsival indul. Önnek a tehenes utánfutót vontató kocsi jutott. Ez nem lehet igaz, hördült fel a versenyző, már megint meg fogok süketülni a tehénbőgéstől!

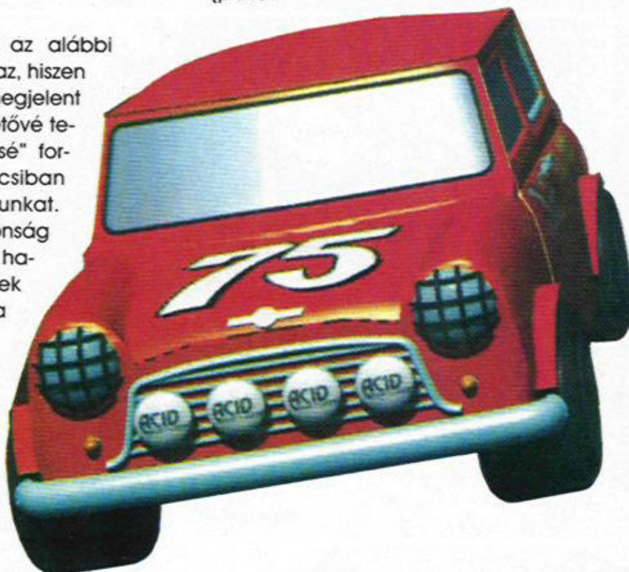
Lázálom is lehetne az alábbi közjáték, azonban nem az, hiszen az ACID kiadásában megjelent program még azt is lehetővé teszi, hogy egy ilyen "kissé" formabontó versenykocsiban kezdjük el pályafutásunkat. Nem ez az egyetlen újdonság a programban, hiszen a hasonló fun autóversenyek között a SSM2 viszi el a pálmát.

Rengeteg pálya közül választhatunk a programban, akár egyenként is végig versenyezhetjük ezeket, vagy egy komplett versenyidőszakban is részt vehetünk. A kocsik választéka igen meggyőző, hiszen 8 fajta típusból választhatjuk ki a nekünk szimpatikusat. A kocsikat természetesen saját igényeinkhez alakíthatjuk, akár még a színeiket is átállíthatjuk.



Attól függően, hogy milyen géppel rendelkezünk, a program igen sok lehetőséget kínál arra, hogy kihasználjuk a hardware nyújtotta lehetőségeket. Komolyabb gépeken érdemes Hi-res-ben versenyezni, illetve bekapcsolni a Super View módot, mely rendkívül megnöveli a játék élvezetét.

A program rendelkezik modem, vagy link lehetőséggel is, így nagyban kibővülnek az egymás ellen játszható lehetőségek. Ha csak szimplán játszunk egymás ellen, akkor is remek a program, hiszen 2 (vagy A1200-an akár 3) részre is felbontható a képernyő. A speciális joystick adapterrel rendelkezőkre (paralel port) is gondoltak a program készítői, így akár négyen is játszhatunk egyszerre joystick-kal.



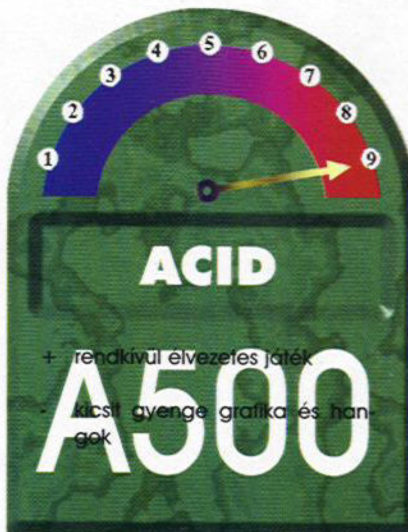
A program grafikája nem valami csúcs szuper, de ez nem is annyira lényeges, hiszen itt a hangsúly a versenyzésen és a rendkívül élvezetes kergetőzésen van. Ez az amiben a játék talán a legjobb az eddigi alkotások közül. A kocsik mozgatása annyira életszerű és gyors, hogy igencsak fel kell kötnünk a



felkötnivalót, ha jó eredményeket akarunk elérni.

Mindent összevetve igen jó programnak tartom a Super Skidmark 2-t, mindenkinek érdemes kipróbálnia.

Bear™



KINGMAKER

Tudom, hogy ez a stuff nem valami friss, de ahogy a Bearral kutattunk a kissé poros programok között, rátaláltunk erre a gyöngyszemre és akkor döbbentünk rá, hogy valahogy kimaradt a leírásokból. Ezt a hiányt szeretnénk pótolni, hiszen jobb későn, mint soha! (Főleg, ha egy jó kis stratégiáról van szó!)

William Shakespeare egyik történelmi drámája, a III. Richárd, a Rózsák háborújának eseményeit dolgozta fel, és ez ihlette meg e program készítőit is. A piros és a fehér rózsa harcáról mindannyian tanultunk annak idején a történelem órán, de ha esetleg a feledés pora lepte volna be tudásodat, hadd sepregessek egy picit!

A Rózsák háborúja a York- és a Lancaster-ház, valamint a híveik között dúlt 1455-1485 között. A tét nem volt sem több sem kevesebb, mint az angol trón birtoklása. A véres viszály a feudális termelési mód válságának időszakában robbant ki. A Lancaster-ház fő támaszát a gazdaságilag elmaradottabb ÉNy-i grófságok feudális arisztokráciája alkotta, míg a Yorkok mellett Anglia DK-i fejlett területeinek feudális nagyurai, valamint a gazdag polgárság és az újnemesség álltak. A háború véres részleteitől megkíméllek benneteket, annál is inkább, mert a játékban ez jórészt tőled függ. A valós történelmi háború eredménye mindenesetre az lett, hogy csökkent a feudális arisztokrácia gazdasági és hatalmi helyzete és megnövekedett az újnemesség szerepe...

Azt hiszem bevezetőnek ennyi elegendő lesz, kezdjünk bele az igazi játékba! A nehézségi szint megválasztása nem konkrét easy vagy hard beállítását, hanem az egyes tényezők megválasztását jelenti. Elsőként a pártok (Factions) számát kell meghatározni, értelemszerűen minél nagyobb, annál nehezebb és élvezetesebb lesz a buli. Ezután azt döntheted el, hogy ki nyisson, Te vagy a gép. Nehezebb vakon játszani (nyitni), mint ha a gép már kezdett és jobban átlátod lehetőségeidet. Kezdők inkább engedjék át a nyitást a computernek, elég bajuk lesz amúgy is. Ezek után már csupán a "fűszer" marad, keserítheted életedet pestisjárványokkal és szeszélyes időjárással, ha gondolod. A pestissel kapcsolatban megemlíteném, hogy ha bekapcsolod az előnyökkel is jár, mert igaz, hogy a járvány nem csak a városokra korlátozódik, hanem bárhol kitörhet. Viszont az elhalálozás nem automatikus, mindössze huszonöt százalék az esélye annak, hogy az ott tartózkodók elkapják és belehalnak a kórba!

MIRŐL IS SZÓL A JÁTÉK?

Nagyon tömören a játék lényege, hogy az általad irányított párt nemesei és azok hiveinek segítségével az általad kiválasztott és támogatott örökös kerüljön a trónra. (Tehát nem az a cél, hogy Téged koronázzanak meg!) Ezt a következő módon érheted el; elkapod és "birtokolod" a kiválasztott trónörököst,



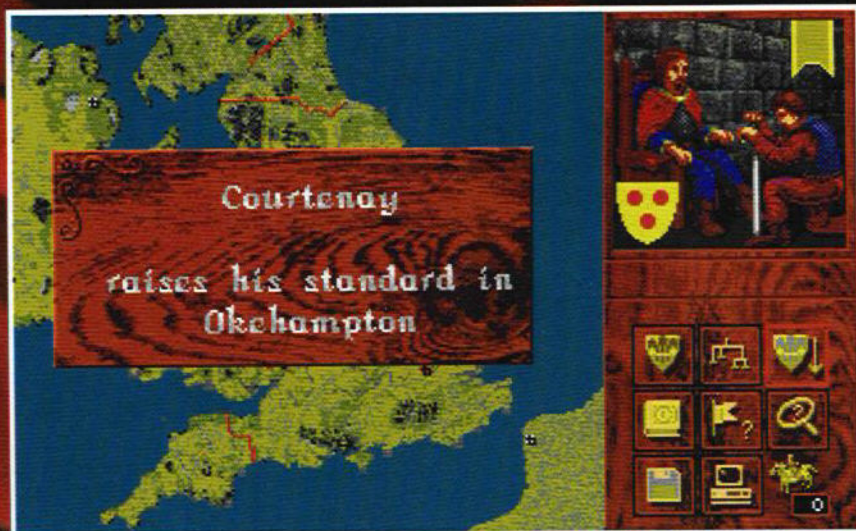
kiirtod riválisait és végül királlyá kell koronáztatnod őt a megfelelő városban. Már ez sem tűnik egyszerűnek, de lesz még rosszabb!

TRÓNÖRÖKÖSÖK

Mielőtt bármibe is belefognál, tisztában kell lenned azzal, hogy kik ezek az örökösök és hogyan kaphatod el őket. Mivel mindegyikük adott helyen tartózkodik, érdemes leírnom kit hol találsz.

Először a Lancaster ház tagjai. VI. Henrik Londonban található, a város elfoglalásához legalább 300 ember kell. Margaret (Anjou) Coventryben, sikeresen egy minimum 200 fős sereg veheti ostrom alá. Edward herceg (Wales) Kenil-worthban csücsül, ide is elég 200 katona. Beaufort, Somerset hercege speciális eset, közönséges nemesként indul a játékban és rendszerint hamar elvérzik szegény.

Most következzenek a Yorkok sarjai. York hercege, Richard a helyi érsek befolyása alatt áll. Legalább 300 emberrel menj oda! Edward, March grófja Harlechben csücsül, itt 200 fővel van esélyed. Edmund, Ruthland grófja Írországban van,



megközelítéséhez hajó kell. 250 ember alatt el se indulj a seregeddel! George, Clarence hercege Cardiganban található. Itt rendhagyó módon nincs helyőrség, aki előbb odaér, azé a választás védelmezi vagy kivégzi őt. Richard, Gloucester hercege nagyobb vad. Őt Calaisban találod, a város bevételéhez legalább 200 katona kell.

Hogy dönthess az örökös életéről vagy haláláról, minden esetben el kell foglalnod a várost, ahol van. Ehhez legalább akkora csapatot kell gyűjtened, hogy a katonáid száma megegyezzen a város helyőrségének létszámával! A gyorsaság fontos szerepet kap, ezért mielőtt kiválasztanád kit kezdesz el aprítani vagy védelmezni, jól nézd meg a lehetőségeidet! Mekkora erőket tudsz összevonni és hová érdemes koncentrálni? Merre halad az ellenség? Ki él még az örökösök közül? Melyik nemesnek milyen címet érdemes kiosztani? Az első néhány játékban ennek helyes megítélése szinte lehetetlen, sőt kissé zűrzavarosnak tűnik. A tisztánlátáshoz azonban ez a cikk kevés, gyakorolni és figyelni kell.



Ha sikerült egy trónörököst zsákmányolni, döntened kell sorsa felől; kivégezheted vagy támogathatod és védelmezheted őt. Végül is elodázhatod a döntést, mert több örököst is irányíthatsz, de mindkét házból legfeljebb csak két körön át! Minden körben megejtheted a kivégzést, ha úgy akarod. Ha nem teszed, vállalod azt a kockázatot, hogy esetleg magad is célponttá válsz.

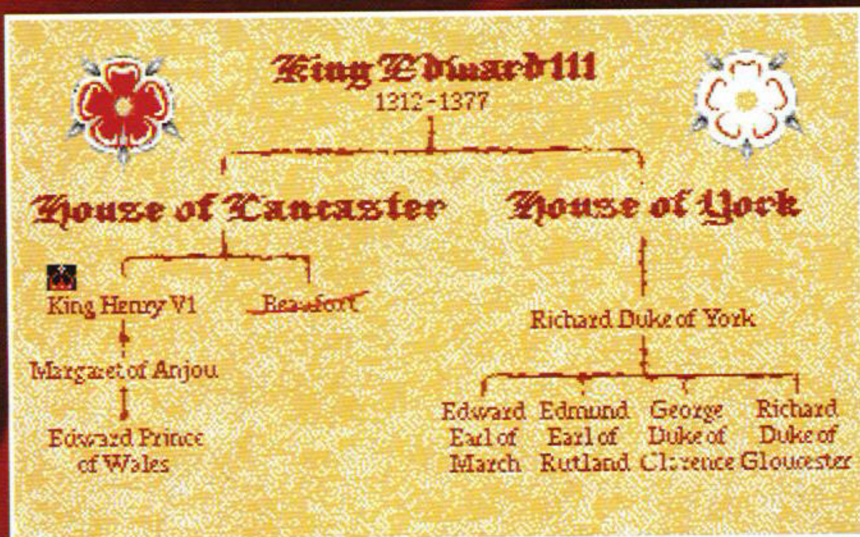
Lássuk a megkoronázás feltételeit, hiszen a győzelem feltétele, hogy a játék végén veled kell hogy tartson az utolsó, megkoronázott trónörökös! Szükséged lesz katedrálisra (keress egy megfelelő várost), legalább egy nemesre, aki kíséri a leendő királyt és végül kell egy érsek, esetleg két püspök, hogy teljesüljön a koronázás minden feltétele.

JÁTÉKMENET

A fő játéktér maga a térkép, ami mint említettem egyfajta tábla. Az első képernyőn a Anglia és Írország térképe is jól látható. Mindenek előtt a rendelkezésedre álló rangokat és címeket kell szétosztanod nemeseid között. Hogy mennyi ilyen rang jut neked, az a játékosok számától is függ. Ezek a rangok különféle előnyökhöz juttatják nemeseidet (lásd a helpline-t!). Egy nemes csak egy címet birtokolhat, és csak címet birtokló nemes kaphat hivatalt. A kiválasztott nemest és a neki adandó címet az összekapcsoló ikonnal (középre mutató nyilak) egyesítheted. Ha túl vagy ezen a ceremónián, akkor jöhet a következő képernyő. Itt már közelebb vagyunk a lényeghez. Bal oldalon a tábla terpeszkedik. Jobbra fent a madártávlati kép. Ez alatt pedig kilenc ikon. A pajzzsal visszaléphetsz az előző képernyőre, ahol újra eloszthatod a rangokat és címeket ha szükséges. A második az örökösök családfáját rejti. Ha egy név át van húzva, az illető halott. Ha valamilyen színnel alá van húzva, akkor a jelölt játékos irányítja sorsát. Akinek a neve mellett a korona van, az a király. A harmadik ikon akkor kell majd, ha újabb nemesek csatlakoznak hozzád. A könyvben megtalálod a játék krónikáját, olvasgathatsz kedvedre nemesekről, városokról, hajókról, címekről és rangokról stb. A zászló ikonnal könnyedén megtalálod az örökösöket és az ellenfeleidet is. A nagyítóval kereshetsz bizonyos hivatalok birtoklóit, nemeseket, érsekeket, hajókat és városokat. A lemez ikon a mentés lehetőségét rejti (sosem találtad volna ki!). A számítógépnél a hangbeállítást, a kilépést és az újrakezdést találod. A lovas funkciójáról majd ké-







sőbb. Az egyes képernyőktől a jobb gombbal szabadulhatsz.

A játék szokás szerint körökre van osztva. Ha minden egység elhasználta lépéseinek számát, az ellenfél következik. Ha nem akarsz tovább lépni, nyomd meg a space-t. Információt szinte mindenről (városok, nemesek, katonai egységek stb.) a jobb gombbal szerezhetsz. Ha friss lovakat kaptál (ez a kilencedik ikonnál látható), akkor valamelyik egységed kap plusz négy (rossz időben kettő) lépést. A haladást a terepviszonyok is befolyásolják. Ha a csapat erdőbe lép megáll, és csak a következő körben léphet tovább. A szárazföldi csapatok nem haladhatnak át a folyótorkolatokon. A tengeren természetesen csak hajóval közlekedhetsz. Az utakon való mozgást ellenséges városok és csapatok is akadályozhatják, de azt hiszem ezt észre fogod venni.

A városok státusza háromféle lehet; erődítmény, nyitott vagy semleges. A nyitott városok minden párt számára szabad ki- és bejárást biztosítanak. Ostromolhatod, de sohasem irányíthatod őket! Teljesen logikusan a váraknak kapacitásuk is van. Ez a város típusától változik. Ha túl nagy sereget vittél a falakhoz, meg kell osztanod a hadtestet, hogy beléphess a városba! A seregek összevonása nem okozhatott gondot, elég ha azonos mezőre lépsz velük. A megosztáshoz dupla klikk szükséges bal mouse gombbal.

A hajók mindig a szárazföldi egységek után lépnek. Egy hajóval több nemes is utazhat, de mivel csak egy egység szállhat fel, előbb a csapataidat össze kell vonni. Ezután kihajózhatsz. Ha a szél kedvező, plusz három mozgáspontot kapsz. Ha kikötőbe mész, az utasok automatikusan kiszállnak, de csak a következő körben léphetnek. Ha az ellenfél kikötőjébe futottál, a hajó ott marad, amíg fel nem szabadítod.

HÁBORÚ

Ha két ellenséges egység egy mezőn áll vagy ha a sereg ellenséges városhoz ér, háborúzhatsz. A kör végén megnézheted az erőviszonyokat és dönthetsz, támadsz-e (attack) vagy sem (evade). Természetesen az, hogy Te a kitérést választod, még nem jelenti azt, hogy az ellenfél



a következő körében nem támad meg! A control kijelölésével magad irányíthatod a hadmozdulatokat. Ezt érdemes gyakorolni, mert különben nagy százalékban a magasabb létszámú sereg győz, ami nem törvényszerű, ha jól irányítjuk a hadtesteket. Ráadásul megvan az esélye annak, hogy egy kisebb sereg elpusztít egy nemest a nagyobb seregből. Igaz, ez áldozatot kíván, de lehet, hogy megéri. A nagyobb seregek is foglyul ejthetnek nemeseket, akiket persze nem muszáj kivégezned, kegyelmet is gyakorolhatsz. No de, ne felejtsük el azt a lehetőséget sem, hogy a Te nemeseid valamelyike lesz fogoly. Talán még nincs veszve minden! Előfordul, hogy az ellenség váltságdíjat követel túsz életéért cserébe. Döntsd el, megéri-e neked a csere. A kivégzett nemesek hívei egyébként még feltűnhetnek a játékban...

Persze az ellenséges hadtestek és városok őrségének méretét érdemes megnézni (jobb klikk) mielőtt odalépnél vagy elérhető távolságba kerülnél, hogy ne vállald feleslegesen a támadás kockázatát. Jobb félni, mint megijedni (vagy mégis bátraké a szerencse?)!

A csata irányítása nem túl bonyolult, ezért érdemes vele próbálkozni. Mindenek előtt készíts haditervet! Az embereid ruhája piros. A sereged két vonalon (frontvonal és tartalék) helyezkedik el. Mindkettőnek van jobb és bal szárnya, no és persze centruma. A zászlóaljakban maximum harminc ember masírozik. Ha a csapatot több nemes vezeti, akkor könnyebben boldogulsz majd. Ennek ellenére biztos lesz olyan zászlóalj, amelyikben nincs nemes. Az utasítások kiadásánál vedd figyelembe, hogy ezek mindig kevésbé hatékonyak.

A zászlóaljakban általában szigonyosok, íjászok és sima, gyalogos katonák vannak. A harmincas létszám kétfelé oszlik. Parancsaidat adhatod a tizenöt fős csoportoknak vagy az irányító nemesnek is. Az utóbbi esetben az egységek az ő parancsát követik majd.

A kiválasztott katonára klikkelj a jobb gombbal, majd húzd meg a támadás irányvonalát. Célként ellenséges katonai zászlóaljat vagy területet is megjelölhetsz. Jól fontold meg parancsaidat, mert a csata közben már nem módosíthatod őket (ez nagyon fontos)! Az íjászaid nyilkészlete véges, ha a lőszer elfogyott automatikusan szigonyosként küzdenek tovább. A csata addig tart, míg az egyik sereg meg nem semmisül vagy legalább ötven százalékkal meg nem fogyatkozik.

A városokkal vívott háború ostromot követel. Ehhez először is minimum ugyanakkora seregre van szükség, mint a helyőrség. Az ostromlott városban minden kör után nyolcvanöt százalék esély van arra,



hogy a lakók megadják magukat. Rossz időben, pláne viharban az ostrom lehetetlen. A város helyőrsége az ostrom ideje alatt nem hagyhatja el a várost, de friss haderő csatlakozhat hozzá! Ha a város megadta magát, akkor a legyőző számára a további körökben nyitott (baráti) marad.

EGYEBEK

PARLAMENT. Parlament összehívása lehetséges és szükséges, ha túl sok nemes hálózik el, akár a pestis, akár a csaták miatt. Ilyenkor a tisztségek és hivatalok betöltése miatt országgyűlést kell tartani. Az "életre kelt" pártok között ilyenkor a játékosok újraoszthatják a tisztségeket.

KORONÁZÁS. Mint már említettem, a játék akkor ér véget, ha már csupán egyetlen örökös él a két versengő házból és őt királlyá koronázzák. Ehhez szükséges egy érsek (esetleg két püspök). Mivel mindösszе két érsek és négy bíboros van a játékban, igyekezned kell.

GONDOK, BAJOK. Egy stratégiai játékból nem hiányozhatnak a játékosok lépéseitől függetlenül előforduló katasztrófák. A





King Maker sem szűkölködik a különféle sorscsapásokban, pestis-járvány, vihar a tengeren, zavargások, hogy csak néhányat említsek a sok közül. Ezeket meglehetősen nehéz bekalkulálni a játékba, de vigasztaljon a tudat, hogy ellenfeleidnek sem könnyebb!

HELPLINE

NEMESEK (Név, haderő – kastély).
Percy, 100 – Alwick, Cockermouth.
Mowbray, 50 – Rising, Denbigh, Framlingham, Usk, Wressle.
Neville, 50 – Ogmore, Richmond, Warwick Rab.
Beaufort, 30 – Corfe.
Stafford, 30 – Leeds, Newcastle.
Pole, 30 – Ludlow.
Courtenay, 30 – Okehampton.
Stanley, 50 - Douglas.
Roos, 20 – Belvoir, Hemsley.
Grey, 20 – Chillingham, Rockingham.
Holland, 20 – Kimbolton, Compton.
Cromwell, 10 – Tattershall.
Howard, 10 – Farnham.
Bourchier, 10 – Pleshy.
Greystroke, 10 – Appleby.
Scrope, 10 – Masham.
Clifford, 10 – Conisborough.
Audley, 10 – Tickill.
Berkeley, 10 – Berkeley.
Hastings, 10 – Tutbury.
Herbert, 10 – Llanstephan.

CÍMEK, RANGOK és néhány **HIVATAL** (haderő): Earl of Richmond (40), Earl of Essex (20), Earl of Wiltshire (30), Earl of Worcester (30), Earl of Salisbury (30), Earl of Westmoreland (40), Earl of Kent (30), Duke of Exeter (20). Marshall of England, 100 – Harlech. Chancellor of England, 50 – Caernarvon. Captain os Calais, 50 és +300 fő Calais-ban. Treasurer of England, 50 – Wallingford, Beaumaris.

ÉRSEKEK, PÜSPÖKÖK A rangidős érsek Canterburyben van, míg a másik Yorkban (30). A püspökök "lelőhelyei" pedig: Norwich (50), Carlisle (30), Durham (30) és Lincoln.

ZSOLDOSOK Kilenc zsoldos hadtest van a játékban. Ezek: kétszer harminc burgundiai és kétszer húsz flamand íjpuskás, száz francia gyalogos, kétszer húsz skót íjász és kétszer tíz szász.

Ennyi lett volna a leírás. Remélem elegendő ahhoz, hogy felkeltsem az érdeklődésedet és elboldogulj valahogy. Ha ez kevés, kapcsold be az autohelp-et! Ez "kissé" lelassítja a játékot, de egyszer érdemes végigcsinálni. Az igazán finom részleteket meghagytam neked, és ezt az autohelp sem köti az orrodra. A játékot természetesen Amigán teszteltem, de létezik PC verzió is. Nos a hanghatások messze kihasználatlanul hagyják az Amiga lehetőségeit és a grafika sem valami pompázatos, de mindez mégsem befolyásolja döntően a játék értékelését, mert a stratégiai rész egész kellemesre sikeredett. A nehézségi szintet is igazán finom skálán növelhetjük, szóval egy jó ideig el lehet szórakozni a King Maker-rel. Ha valaki a nagy stratégák közül kihagyta volna, szerezze be és próbálja ki.

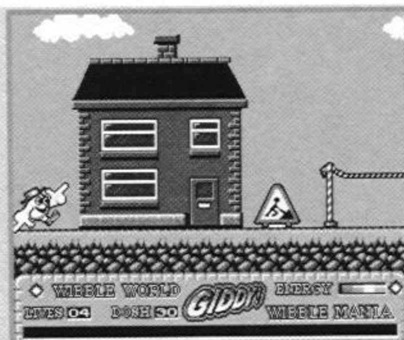
Lily

Ui.: Kérlek benneteket, ne kérjetek a játékhoz cheat-et, berhelést meg ilyesmit! Itt a nyár, ráértek, használjátok szabad szellemi kapacitásotokat! Köszi!

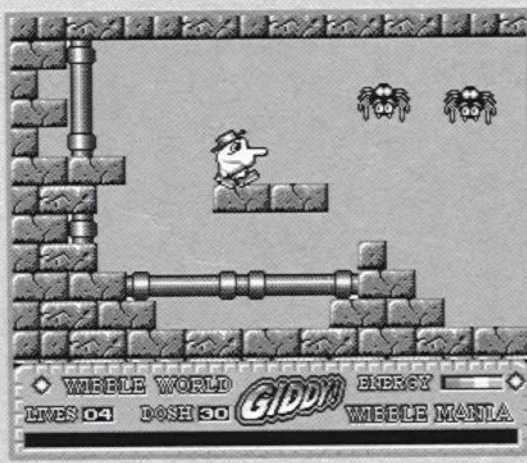


SHAREWARE

Wibble World Giddy



A kis tojás, Dizzy kalandjait biztos ismered, netán (biztos) játszottál a számtalan rész valamelyikével. Aki megszerette (ki nem?) a stílust annak bátran ajánlom a Giddy-t. Nemcsak a neve hasonló a fent említett programhoz, de a játék is kísértetiesen ugyanaz. Ugyan úgy kell pénzt gyűjteni, tárgyakat felvenni, majd ezeket máshol használni a tovább jutáshoz, ja és persze a főszereplőnk itt is "egg". A felvett tárgyak kiválasztása a joy tűz+jobbra vagy balra, míg használatuk joy-tűz gombbal lehetséges. Feladatunk a Dizzyk-hez viszonyítva sokkal egyszerűbb, nincs olyan sok tárgy és inkább az ügyességi, ugrálós részeken van a hangsúly. Azt, hogy hol és mit is kell használni, az info panelen olvasható rövid 1-2 mondatos üzenetben. Hangulatot tetőzi a zene stílusa, mivel ez is kísértetiesen "Dizzy-s". A program egyébként PD. és egy Giddy sorozat első része. Mindössze 1.25 £-ért akár meg is rendelhető. Profin megrajzolt és igen-igen hangulatos egylemezes játék, A500-A4000 (no HD). Ezek után számomra már csak egy kérdés maradt, most Dizzy-s a Giddy, vagy Giddy-s a Dizzy, esetleg talán... Mindezt megtudhatod kb. egy órai kemény(tojás) játék után.



Siege of the BEAST

Táblás, logikai játékokban soha nincs hiány az SW. területen, tucatszám lehetne sorolni az érdekesebbnél érdekesebb játékokat. Miért van ilyen sok? Hát úgy hiszem ezeket lehet viszonylag a legkönnyebben és persze a leggyorsabban megírni, elég csak egy jó ötlet. A Beast is prominens képviselője e stílusnak. A 9×9-es kockákra felosztott táblán, 15-29 (nehézségi szinttől függően) katonával kell a szörnyet sarokba szorítani, azaz megölni. A játék stratégiája igen egyszerű, sakkban megszokott gyalogos (1 kocka) lépésekkel támadhatunk, illetve vonulhatunk vissza. A szörny és a harcosok lépései, mozdulatai animáltak. Fegyverzetként csak egy kard áll rendelkezésre így elképzelheted, hogy elég sokszor kell használni ahhoz, hogy a fenevadat elküldjük a túlvilágra. Mivel nem egy békés "Süsüvel" állunk szemben lehetséges, hogy csak éppen az utolsó gyalogosnak sikerül legyőznie a beste lelket. De mi történik ha nem sikerül a támadó harcosunknak a szörnyet megölni? Nos ilyenkor uzsonna gyanánt jóízűen (hangeffekt) elfogyasztja a támadó, azaz a legközelebb álló, legmerészebb harcosunkat. A játék pici, mindössze 120 kB-os, ebbe csak 32 színű kép, pár animáció és némi hangeffekt fért be. (A500 - A4000 1 MB RAM.)

A programot Nick Torkos (alias Torkos Tamás?) írta (Toronto, Canada).







DogFight V1.2b

Talán az utóbbi idők egyik legötletesebb freeware játéka. Ezt is csak többen, egymás ellen lehet játszani, a gép ellen nem küzdhetünk. Annyira magával ragadó a csata, hogy az embereket órákig! szabályosan odaszögezi a gép elé. Ha esetleg valaki a Scenest partin látott 5-6 embert egy A1200 előtt ülve nagyokat kiabálva és nevetve, hát azok mi voltunk no és a Dogfight. Igen, ilyen jó ez a játék! Ja, hogy mi is a játék? Hát nem túl bonyolult csak annyi, hogy repdesni kell a pici repülőnkkel s közben kilőni a többieket. Ez csak akkor lehetséges, ha a melletted ülő barátod nem rúg éppen jó bokán, vagy nem fognak össze többen a másik ellen. No de ez már igazi stratégia. A lőszerrel és az üzemanyaggal ne is törődj, hisz soha nem fogy ki. Négyen játszva domborodik ki igazán a játék hangulata, ketten billentyűvel ketten pedig joy-jal irányíthatják a különböző színű repülőket. Eleinte nehéz volt megszokni, megtanulni a tökéletes felszállást és zuhanórepülés utáni "egyenesbe" jövést, de két-három menet után semmiféle gond nem akadt ezekkel. A program és remélhetőleg majd az újabb verziói is megtalálható az Internet anyagai közt.

Dan Rhodes, Anglia.



Trickor Treat

Talán a legrégebbi, kb. másfél éve megjelent Doom "utánzatú" játék. Az utánzat szót csak a programozási technikán értem, mivel stílusában szó nincs semmiféle Doom-ról. Egyetlen negatívuma (pozitívuma) a játéknak, hogy ezt is csak ketten játszhatják, így eléggé behatárolt a játéklehetőség. A játék oly egyszerű, hogy egy-két mondatban le lehetne írni. Két kismanó (én és te) kergeti egymást egy kihalt faluban, mindenféle spéci fegyverek után kutatva az üres házakban. Ezekután megkeresve a másik "ellen manót" rögtön ki is próbálja e fura szerkezeteket (fegyvereket). A manók irányítása joy 1-2 portról történik. Házakba úgy jutunk be, hogy egyszerűen csak bemegyünk az ajtón (ki hitte volna). Az itt található fegyverek, és más agyafúrt eszközök kiválasztása, illetve használata joy. tűz+le, majd jobbra-balra mozgásokkal lehetséges. Mivel a pálya (falu) igen nagy, így az eligazodásban, tájékozódásban segít a lent látható iránytű, ez egyébként mindig az ellenmanó irányába mutat. De nézzük a fegyvereket, mágnes ami megbolondítja az ellenfél iránytűjét, freezer ami egy ideig oda fagyasztja a másikat, blindness ami vakít. Ezeken kívül találunk még projector, jammer!, speed invisiblity és zwischenzug fegyvereket. Említésre méltó a játék sebessége, bár viszonylag kicsi a két játéktér, mégis igen gyors a képkezelése. A játék ToutWare(?) és természetesen működik az összes létező Amiga típuson, kezelésére vonatkozó részletes leírást az intrsrukcions menüben olvashatjuk el. A regisztrált verziót szabadon konfigurálhatjuk kedvünk szerint, beállítható a házak száma, falu mérete stb.

Alkotója Ducan Stuart (alias Stuart?).







Child Murderer

A gyerek gyilkos. Lidérces álom, vagy valóság, ki tudja. A történet egy pszichodráma és egyben egy "kellemes" kivitelezésű kalandjáték ötvözete. A három lemezes program ami egyébként működik A500 1MB gépeken is, a mindenkiben rejtőzködő belső démonról szól. Kivitelezése, kezelése az az hősünk irányítása a régi C64-es korszakból megszokott módon, billentyűzetről történik (pötyögve). Külcsinyre igyekszik igazodni a kor követelményeihez, MED zene és digitalizált (EHB) képekkel örvendezteti meg a kalandjáték szerető Amigást. Parancsok és az utasítások száma elég kevés, viszont ezeket rövidítve (kezdő betűvel) is beírhatjuk. A játék során főleg logikai feladatokra kell figyelni (tárgyak felvétele, használata), de részletes információt és segítséget nyújtanak a különböző személyekkel folytatott párbeszédek is. Induláskor szinte semmit nem tudunk, kivéve néhány személyes részlettől és a környezet leírástól eltekintve. Így nem csoda, hogy a kezdőjátékos jó fél óráig csak ide oda cikázik a különböző helyszínek és személyek közt, minél több hasznos információt gyűjtve össze. A programon látszik, hogy előbb voltak meg a digitalizált képek, majd ezek köré építették fel a story-t. A képek legtöbbjét szinte mindenki ismeri, mivel híres festményeket digiztek be az alkotók. Olyannyira jellemző a játékra a digitalizáció, hogy még a felvehető tárgyak is a festményekről származnak. Éppen ezekkel adódott némi problémám no meg azzal, hogy a szöveg-input panelt és a képeket külön-külön képernyőn jeleníti meg a program. Szerencsére a szerzők a képek tömörítéséről nem is, de legalább egy korrekt save/load lehetőségről gondoskodtak. De ne higgyétek, hogy ennyire rossz lenne ez a játék, csak a Relics után hát hmm nem az igazi. Erről a programról remélhetőleg egy teljes leírás is lesz majd.

A Child Murdere SW. program megrendelhető 10$ ellenében (Amiga, PC) Michael Zerbo (alias Zserbo Misi)
West Sayville, USA.











FIGYELEM!

Itt az ideje, hogy téged is megismerjen a világ! Ezért arra kérünk, küldjél sajátkészítésű, PD, vagy SW játékot, a rovat számára. Lehetőleg mellékelj hozzá nagyon rövid ismertetőt. Ezenkívül írd meg, hogy nevedet, címedet leközölhetjük-e. A lemezt természetesen visszaküldjük.

GURU • 1399 Bp., Pf. 701/765.

Angler

Levelezés

Nem is tudom, hogy kezdjek ma bele. Az ugyanis a helyzet, hogy a múltkor szégyenletes módon lemaradtam ama örömteli pillanatról, amikor a GURU átment (szinte) teljesen Amigás újságba, és erre nem tudok magyarázatot adni. Mármint arra, hogy lemaradtam. Pedig azt hiszem illett volna valamiféle örömódákat zengedeznem, hogy hú de jó meg ilyesmik, de ez most már késő. Gondoltam rá így utólag, hogy legalább most mondanom kéne pár meghatott szót, vagy valamiféle formabontást kellene végeznem vagy ilyesmik. A meghatott szavak fedőnevű ötletet nagy sebességgel elfelejtettem, valahogy nem érzem erre alkalmasnak magam. De azért formabontást megpróbáltam többféleképpen is. Legelőször arra gondoltam, nem is írok bevezetőt és akkor milyen egyszerűen el van intézve a dolog, csakhogy ez már két számmal ezelőtt sem vált be. Gondoltam arra is, hogy most először időben leadom a levrovot, de mivel ez a gondolatom jócskán a leadási határidő után ébredt bennem, erről is letettem. Szerencsére nem estem ettől sem kétségbe, hiszen mindjárt több ötlet is eszembe jutott. Sajnos azonban fejenállva a legnagyobb erőlködéseim közepette sem tudtam gépelni, aztán amikor az Amigámat kezdtem átalakítani körfűrészgéppé, akkor rájöttem, hogy úgy meg nem tudok vele rendesen levelezést írni, mert kb. a tizedik karakter leütése után elfogynak az ujjaim, feltéve persze ha a lábaimmal már el sem kezdek gépelni. Végső tanácstalanságomban már arra is gondoltam, hogy úgy fogom ma kezdeni, hogy jajj de jó ma levelezést írni ebbe az Amigás újságba, de aztán persze ezt is elvetettem mielőtt valamelyik szerkesztő pajtás azt hiszi, hogy meghibbantam és bezárat egy jópofa gumiszobába vagy esetleg még rosszabb esetben kiutal valami egyéb írnivalót. Szóval egy szó mint száz, minden hősies erőfeszítésem ellenére sem sikerült semmi használhatót kitalálnom, kivéve a sörösüveg joystickkal történő kinyitását, de az meg nem éppen ide való, bár határozottan érdekfeszítő téma. Maradjunk egyszerűen annyiban, hogy ez a változás az újságnál kúl, és ebben a formájában is élni és virágzani fog a GURU. Ámen.

Brazil-féle Amiga Help

Mint az várható volt, megint ezzel az állandónak mondható kitérővel kezdem a levrovot. Sok közlendőm egyébként nincs, talán csak annyi, hogy a sok másolgatásban kezd kimúlni a drive-om, de ettől függetlenül nyugodtan jöhetnek a lemezek. Ha esetleg valakinek rossz lett a másolat akkor bocs, küldje el még egyszer a lemezt, persze csak akkor ha kellenek az infok. (Zárójelben: komoly esélye van annak, hogy a help rendszerem kb. ősz magasságában megszűnik létezni. Sötét dolgokat tervezünk az Anglerrel...)

Escommodore

Szia Brazil! Már így levélen keresztül is látom, hogy örülsz a levelemnek. *(Érdekes. Én megpróbáltam a levélen keresztül nézni, de nem láttam semmit. Téged sem. – Brazil)* Már biztos nagyon hiányzott. De nem ezért írtam ám. Ma kaptam meg az Amiga Magazin legújabb (95/6) számát. Amit kihámoztam belőle leírom, és szépen kérlek írjatok cikket (jó hosszút) erről a témáról. Tehát röviden. Köztudott, hogy csődbe ment a Commodore. Ám 1995 április 21-én vevőre akadt. Az Escom, Commodore UK, CEI, DELL és CCC közül az Escom lett a befutó. 10 millió dollárért megvette a Commodore-t. Szeptemberre ígérik az első modellt, ami nem is új. Egy gyorsabb procival felszerelt 1200-es lesz. Az árát 999 márkában adták meg, amelyben benne van a monitor is. Tervbe vették egy low-cost Amiga (talán 1300) készítését is. Ami már CD-ROM-mal lesz ellátva. És ami a legjobb, hogy PowerPC processzor lesz benne. Mint köztudott ez egy RISC technológiával készült kicsi morzsa, ami egy azonos frekvencián működő Pentium procinál 2-6-szor gyorsabb. Az "1300-as" futtatni fogja az Apple és az OS/2 rendszert is. Hát az az igazság, hogy ha ennek a fele is igaz, már az Amigások visszaülhetnek a ló nyergébe. Remélem (reméljük) ez mind-mind igaznak bizonyul. Legyetek szívesek erről bővebben és pontosabban tájékoztatni a GURU-n keresztül a kiéhezett és meggyötört Amiga tulajdonosokat. A segítséget előre is megköszönöm (köszönjük).

(Németh Miklós, Budapest)

A levélnek mellesleg azt az alcímet lehetne adni, hogy "avagy hogyan terjednek a rémhírek". Persze meglehetősen sok pontos információt is megemlítettél, melyek egy részét már lehetett olvasni közben a GURU-ban és egyéb ámítástechnikai folyóiratok hasábjain is, de a levélben szereplő "infok" egy része erősen rózsaszín álom benyomását keltik. Mint ahogy azok is. Egyelőre annyi mindenesetre biztos, hogy az Escom megvette a Commodore-t (ezzel éppenséggel nem mondtam nagy újdonságot) és elkötelezte magát az Amiga technológia továbbvitelére. Sőt, még egy külön céget is alapított ami csak az Amigával és annak fejlesztésével foglalkozik. Egyelőre azonban az általad leírt fejlődésekről szó sincs. Első nekifutásra elkezdik újból gyártani az A4000-et, ámde 68060-as procival meg állítólag kissé áttervezve, meg lesz belőle SCSCI buszos verzió is, és ez ugye jó. Biztatóak az első hírek is ezekkel a gépekkel kapcsolatban, ugyanis már most lehet tudni, hogy az összes idén készülő 4000-es előre el van adva. Az Amiga 1200-as csak ősszel fog feltámadni, amiből jóval többet fognak készíteni. Naná, hiszen hülyék lennének kihagyni a nagy karácsonyi bevásárlást. Nyugati viszonylatban első hallásra jó árat lehet hallani, hiszen a 999 márka nem tűnik túl soknak, tekintve, hogy ebben az árban benne van a monitor valamint (természetesen) az oprendszer meg még valami egyéb progi is. Viszont azt nem szabad elfelejteni, hogy egy alap 1200-as teljesítménye ma már sok mindenre kevés, tekintve, hogy az emberek nagy többsége DOOM-ra meg hasonlókra vágyik. És akkor még nem is beszéltünk a winchester hiányáról, bár lehet, hogy csak én hiszem azt, hogy az árban nincs benne a vinyó (meglepődnék). Ennek ellenére várhatóan szép számmal fog elkelni 1200-esből. A C64 újragyártásáról már nem is beszélek, tekintve, hogy Kína meglehetősen messze van ide, és állítólag csak ott lehet majd kapni, bár hallottam már azt is, hogy Kelet-Európának is jut belőle. Ez a jelen, illetve a nem túl közeli jövő. És hogy mit hoz a távolabbi jövő? Még nem tudni. Szó volt persze PowerPC alapú Amigákról meg 1300-asról meg ilyesmik. Az előbbi (már ha lesz egyáltalán) megjelenésére valószínűleg még elég sokat kell várni. Amiga 1300 elképzelhető a közeljövőben, de a hírek szerint meglehetősen gyenge kivitelben (68030EC processzorral). Valószínűleg lesz még egy darabig CD[32] is, amit éppen átterveznek egy kicsit, de állítólag csak kívülről. Hát ha ez így igaz, akkor sok kereskednivalója nincs a piacon a PSX, Saturn és Jaguár mellett... Ennek ellenére úgy tűnik van jövője az Amigáknak. Ha minden úgy alakul ahogy most még látszik, akkor jóval dinamikusabban fog fejlődni és új területekre is betör a játék mellett. Majd meglátjuk. Abban mindenesetre biztosak lehettek, hogy minden Amigával kapcsolatos info meg fog jelenni a GURU-ban, és nem csak ilyen "állítólag" és "talán" stílusban, mint ahogy most előadtam. Szóval csak nyugi, nem kell még temetni az Amigát.

Egy kitartó Amigás

Tisztelt GURU! (Brazil meg a többiek!) Épp az imént olvasgattam a GURU 95/4-es számát, és meg vagyok döbbenve. Végre egy lap, ami az Amigával is foglalkozik. Ez dicséretes. A többi számítógépes lap már rég lemondott róla, ti pedig...! Ez becsülendő. Végre egy lap, amely tudomásul veszi a többezres (százezres?) Amigást. A 95/4-es szám tiszteletet -nem vicc- ébresztett bennem irántatok. Bár jómagam nem vásároltam a GURU-t – eddig –, ha az újság továbbra is tartja ezt a színvonalat, én az ár ellenére is meg fogom venni. Bizonyos lapok már rég a PC-s "fennhatóság" alá tartoznak, csak elvétve van Amiga stuff. Remélem TI(!) megmaradtok az Amiga utolsó várának. Brazilnak igaza van: az Amiga nem halódik, csak gyengélkedik. Ki kell(!) tartani! Úgy érzem, a GURU nagyban hozzájárulhat a vonal erősítéséhez. Nem csoda, hogy mindenki PC-t vesz, ha az újságok is csak azt nyomatják. Csak így tovább srácok!

Majdnem könnybe lábadtak a szemeim és kicsi szívem úgy kalapál, annyira meghatódtam és elérzékenyültem. Ez persze nem igaz, de jól hangzik. Remélem a 95/5-6 szám

megjelenésével szinte egyidejűleg róttad le ismét tiszteletedet egy jópofa előfizetési csekk képében. Gondolom erre nem is számítottál (sok más Amigással együtt), hogy egyszer csak a GURU hipp meg hopp fogja magát és átalakul csak (illetve majdnem csak) Amigás lappá. Megmondom őszintén, erősen kíváncsi is vagyok, hogy ez a húzás mennyire válik be, mert nincs igazán pontos visszajelzésünk arról, hogy mennyi Amigás van ebben a kis országban. Néhány ezer biztos van, de százezer azért nincs, üzenem neked csak azért, hogy tudd. Jó lenne persze, ha minden Amigás megvenné ezek után a GURU-t, hiszen mostmár igazán csak nekik (na jó, majdnem) szól, és azt hiszem túl sok konkurencia ma nincsen. Az újság ára ugyan meglehetősen magas, sőt még össze is ment egy kicsit terjedelemre, de legalább mindenki azt kapja a pénzéért, amit vár. Legalábbis reméljük. Mellesleg az árral kapcsolatban csak annyit: nem véletlenül szajkózzuk ám néhány hónapon keresztül, hogy fizessetek má' elő, mert az milyen kúl. Nektek is megtakarítás és nekünk is, és nem is kevés, és ez utóbbi lehetővé teszi a lap árának minél alacsonyabban tartását, de ezt most inkább nem akarom elmesélni, hogy miért, és különben is mintha már megtettem volna egyszer. Egyébként csak úgy megsúgom így magunk között, hogy sötét és gonosz terveink vannak még erre az évre... Nem áremelésre gondolok (azt majd megtervezik helyettünk a főokosok, szuper), hanem néhány érdekes újdonságra, amiből esetleg az előfizetőinknek több haszna lehet, mint egy átlagos lapvásárlónak. Na most már aztán indulás sovány malac vágtában előfizetni! Most véletlenül ugyanis nem blöfföltem...

Más: a prg-k hiánya. Írtátok, hogy gond a kevés program, meg az, hogy csak a PC-s verziót kapjátok meg. Nem tudom, működne-e, ha felvennétek a kapcsolatot néhány Amiga klubbal. Egy miskolci haverom mondta, hogy szinte minden héten legalább 100 MB proggit kapnak. Talán nem lenne szabályellenes a dolog, ha kérnétek tőlük. Ennyit ők is megtehetnek az Amigáért (meg a lapot is feldobná néhány újdonság). Nagyon sokan vagyunk, akik hiszünk az Amigában, és akiknek szintén "hányingere" van az új multimédiás, félmilliós vackoktól. Tudom, kissé elfogult vagyok, de ez nem teljesen így van. Haverjaim nagy része PC-s, és szinte minden nap látok PC-s cuccokat. De sokról hamar kiderül, hogy a csillogás mögött egy lassú, unalmas, sablonos sz*r van! (Tisztelet a kivételnek) A PC-k egyeduralmát a prg-k terén és nem a gép teljesítménye terén tudom csak elismerni, mert az, hogy egy játék fut 386-oson, nem azt jelenti, hogy minden esetben élvezhető is. Tévúton jár, aki ezt gondolja. Na asszem sokáig raboltam az időtöket. Viszlát és jó munkát!

Nocsak. Úgy látom nem csak én értékelem a mai divatos multimédiás trutyikat úgy, ahogy. Tény és való, sok a rettenetesen gagyi program, de azért akad szép számmal kivétel, de ez megmagyarázható a nagy számok törvényével... Akkor most ennyit a PC-ről, hiszen mégiscsak egy Amigás újságba írok most levrovot (a kétkedők megnyugtatására közlöm, hogy Amigán, mégpedig a kezdetektől fogva). De vissza a másik gondolathoz, vagyis a kevés proggira. Előljáróban nem árt megjegyezni, nem kevés az anyag, csak az kevés, ami hozzánk legálisan megérkezik. És ezen van a hangsúly. Az ősidőktől fogva igyekszünk betartani azt a játékszabályt, hogy nem írunk hozzánk illegális úton érkező programról (néha nem sikerült betartani). Ennek magyarázata rém egyszerű. A kalóz csatornákon érkeznek sokszor olyan anyagok is, amik még nincsenek kiadva, de már (szinte) kész termékek. Egy ilyen program végigjátszásának leközlése az újságban mondhatni több, mint gyanús. Megmondom őszintén, volt már rá példa, és miután egy kedves bácsi külhonból érdeklődött erről ez érdekes esetről, Black úr (a varázsló) befejezte publikálását a GURU-ban... Szóval kb. ennyi a magyarázat, ha nagyon akarnánk meg tudnánk szerezni majdnem minden új anyagot. De így nem akarjuk. A legális megszerzési módok komoly erősítése folyik nálunk most Amigás téren, úgyhogy lehet reménykedni, hogy nem maradtok friss infok nélkül.

Ui.: Bocs, hogy ennyit írok, de nagyon feldobott a téma, meg írás közben végig a Turrican II zenéje szólt. (Talán meg lehet érteni...)

Ui2.: A hiedelemmel szemben én nem vagyok géptulajdonos. Már és még. Már nem, mert eladtam jó öreg 500-asomat, és még nem, mert 1200-est fogok venni (nem is PC-t!). Amúgy mindkettő cool gép (a félreértések elkerülése végett)! Na viszlát skacok!

(Pál László, Sásd)

Nohát, úgy látszik téged tényleg nem szédítettek meg a mindenféle csillogó villogó multimédiák vagy micsodák. Meg a DOOM és klónjai sem. Pedig az jó. Különben mellékes infoként elárulom, hogy láttam egy DOOM klónt Amigán (a neve GLOOM), amiből minden bizonnyal piaci program lesz. Igaz, hogy turbózott 1200-esen láttam, de azon nagyon jó volt, bár lehet, hogy alapgépen kissé lassú. Majd meglátjuk. Egy biztos, csak ezért a programért nem fogom lecserélni az öreg, jól bevált Amiga 500 Plusomat. Már úgy a szívemhez nőtt. Pedig nem egy gyors villám, még csak nem is a zene királya ma már meg ilyesmik, de valahogy mégis... És az sem utolsó szempont, hogy amire használom, arra nekem tökéletesen megfelel.

A szép idők vége

Sziasztok! Ezen levél szól Brazilnak, Mocsynak, Lilynek és mindazoknak akik a GURU-nál dolgoznak és ismernek engem. Most sietek. Sziasztok.

(Sehonnai Bitang András, más néven Klujber András, Bonyhád)

Jól látjátok, eddig ez a levél nem igazán sokat jelent, ámde volt mellette egy ballagási meghívó, amiben híres és vélhetően sokak által ismert költőnk is szerepelt, mint vén ballagó. Hát mit mondjak. Rettenetes. Azt kell megállapítsam, hogy nincs mese, előbb vagy utóbb mindenkit elér a végzete, és felnőtt emberré válik. Részvétem. Azért reménykedem benne, nem komolyodsz meg túlságosan kedves költő, és kibírod valahogy azt a hátralévő néhány évet mint érett ember.

Megasorry

Tisztelt GURU Team! Tisztelt Brazil! Naszóval csákó! E levél leginkább a lap alakítóihoz szól (jó szó, nem?), de mivel elsősorban Brazil a levél felelős az őrsben, ezért külön kiemeltem a Nevét. Eme tartalmas bevezető után térjünk a lényegre, amely kemény és velős lesz, de igaz. Most olvastam el az áprilisi számot, amely – mondd és írd – május 8-án jelent meg!!! Így egyszerűen NEM LEHET ÚJSÁGOT TERJESZTENI!!! (...)

(Uhle Dániel, Budapest)

Hogy én ezt mennyire tudtam előre! Mármint azt, hogy jó néhány ilyen témájú levél fog érkezni. A dologban az a rettenetesen kínos, hogy tökéletesen igazatok van. Egy valami van, amivel meg tudom indokolni ezeket a késéseket: az átalakulás. Mint azt észrevehettétek (gondolom legalábbis) a GURU arculata jelentősen megváltozott, ami komoly munkát igényelt. De nem csak az arculat, hanem a technika is kicserélődött, és ez is jelentős időkiesést eredményezett. Most azonban minden szép meg minden jó meg ilyesmik, és remélhetőleg gyorsabban és jobb minőségben tudunk nektek újságot csinálni. Ettől függetlenül nem ígérem meg, hogy ezentúl a GURU minden hónap 18. napján délután 13 óra 49 perckor legkésőbb mindenütt az újságárusoknál lesz, hiszen ez komoly felelőtlenség lenne részemről. Sosem szoktam ugyanis időben leadni a levrovot.

No akkor ennyi mára a levelezésről. Lenne még bőven levél itt, sőt éppenséggel aktuális téma is akadna, csak éppen helyem nincs több, és ez a harci helyzet a közeljövőben nem is fog változni. Így is egyre nagyobb részét írom az újságnak, hiszen az oldalszám csökkent, de a levrov még mindig két oldal. Jut eszembe. Eddig arról remekül fel lehetett ismerni egy Amigást, hogy kreatív és sok mindenről el lehet vele beszélgetni a biteken kívül is, továbbá igen sok ötlete van minden téren, akár még az újsággal kapcsolatban is. Remélem ez még mindig így van, de ezt majd meglátom az elkövetkező hónapok levéltermésből. Arra alapozom ezt az elképzelésemet, hogy most már inkább csak Amigás pajtások fogják olvasni a GURU-t és fognak leveleket írni nekünk. Remélem az érdeklődés nem csökken, és lesz miből csemegéznem itt a levrovban, nem csak reklamáló, hanem érdekes és agymenéses levelekből is. Ha esetleg csalódnék, még arra is képes leszek, hogy összezsugorodok egy oldalra (a másik GURU-ban meg felnőni kettőre...) Addig azonban még mindig maradtam a

Brazil

Ui.: Vigyázat! Szigorú vagyok, de igazságtalan!

ZENEMÁNIA

Ismét üdvözlök mindenkit, hála Istennek (meg persze Bearnak) megint két oldalt foglalok el. Akinek ez nem jó hír, az máris lapozhat...

...Aki még mindig itt van, az most megismerkedhet az Octamed legújabb verziójával.



1994 végén Teijo Kinnunen kiszabadult a katonaság kötelékeiből, és rögtön nekiállt folytatni a Med 5.0-t. Idén áprilisban meg is született a 6-os sorszámot viselő verzió egy csomó újdonsággal. A programnak létezik szabadon másolható verziója (Save és On Line Help nélkül) és természetesen létezik regisztrált teljes verzió is, de ez 40 USD kifizetésével jár együtt.

A szokásostól eltérően kezdjük talán a program konfigurációs lehetőségeivel, ugyanis ha ezeket jól beállítjuk, akkor a program megtanulása is egyszerűbb lesz.

A **Settings** menü a felső csíkmenüben található. Ezen belül a **mouse options** szolgál az egér három gombjának beállítására (már akinek három van). A *no operation*-ra nem csinál semmit, a *track on/off*-fal valamelyik hangcsatorna (track) oszlopára klikkelve ki-be kapcsolhatjuk azt, a *select trackra* az egérgomb egy hangcsatorna kiválasztásával fog reagálni (például a másoláshoz), a *position cursor* esetében az a sor lesz az aktuális kurzorpozíció amelyikre klikkelünk, a *select range* esetében pedig kijelölhetünk egy területet a kottában.

Egy ajánlott beállítás:
Left=Position Cursor
Middle=No Operation
Right=Select Range

A következő a **Keyboard Options.** Az itt található három felső mezőben a kurzor mozgását határozhatjuk meg editáláskor.

Az *Advance Line* határozza meg a sorok közötti mozgást, a *Don't Advance* hatására egy hangjegy beírása után nem mozog semerre, tehát nem vált sort (ez a másik két ablakban is így lesz), az *Up*-nál felfele, a *Down*-nál lefele fog mozogni a kurzor, tehát az *Up* esetén visszafelé fogjuk írni a zenét, de az ajánlott beállítás a Down.

Az **Advance Track** a hangcsatornák közötti mozgást határozza meg. Egy hang leütése után *Next* esetén a következő, *Prev* esetén pedig az előző hangcsatornára ugrik a kurzor. A Next beállítás ekvivalens a ProTracker Multi módjával, de az ajánlott beállítás a *Don't Advance*.

Az **Advance Cursor** felelős a kurzor mozgásáért, a hangjegyek után álló öt számjegy (hangszerszám, effekt értékek) közötti mozgásért. A *Left* balra, a *Right* pedig jobbra viszi a kurzort egy szám beírása után. Az ajánlott a Right opció.

A **Space Value** a **Main Control** menüben beállítható **Space Gadget**-tel működik együtt, ha az utóbbi be van kapcsolva, akkor a *Space Value* határozza meg, hogy két leütött hang közé hány space kerüljön. A *Destructive Spacing* pedig ha be van kapcsolva, akkor ezek a szünetek kitörölnek minden hangot, ami a szünetbe esik, ha nem, akkor a hangok között csak időbeli szünet kerül elhelyezésre, és nem pedig valóságos.

Az Auto-Round Cursor bekapcsolása esetén a kurzor mozgása is felveszi a Spacing értékét. Ha ezt is bekapcsoljuk, akkor az meg fog egyezni a ProTracker Edit Skip funkciójával.

A **Chord Reset** a **Main Control** menü **Chord** gadget-ével működik együtt, ha az utóbbi be van kapcsolva, akkor az akkord beírása után a kurzor visszatér a kiinduló csatornapozícióba (lásd még később).

Az **Advance with Sound** bekapcsolásával elérhetjük, hogy a kurzormozgásokkor a kurzor pozíciójában levő hangok megszólaljanak.

A **Poly Play** csak akkor fejti ki hatását, ha nem Edit módban vagyunk, ekkor a billentyűzetünk egy polifonikus zongorává válik, amin játszva egyszerre több hangot is megszólaltathatunk (Edit módban ezt a Chord helyettesíti).

A következő a **Programmable Key Window**, amivel a zeneírás folyamatát tehetjük gyorsabbá, ugyanis itt rendelhetünk hozzá billentyűkhöz hangokat, effekteket vagy egész Range-eket. Tizenegy billentyűnk van a SHIFT+0 - SHIFT+9 és a jobb ALT, melyek között a felső gadget segítségével válogathatunk. Miután kiválasztottuk a megfelelő billentyűt, hozzárendelhetjük az aktuális hangot (Note és a kurzor a hangjegyen áll), vagy effektet (Note és a kurzor az effekten áll), range-et (Range és természetesen ki is kell jelölni hozzá valamit) vagy a clipboard tartalmát (Buffer). A Load/Save opciók a beállítások kimentésére és újratöltésére szolgálnak.

Ezt követi a **Keyboard Shortcuts.** Itt állíthatunk be saját billentyűzetparancsokat. A bal oldali ablakban található a parancsok neveit, ha itt még semmi nincs, akkor beinzertálhatunk **(Ins. New)** vagy hozzáadhatunk **(App. New)** vagy kitörölhetünk **(Delete)** egy-egy parancsot. A **Name** mezőben adhatunk új nevet az aktuális parancsnak.

Az **Input Area** mezőben lehet meghatározni, hogy melyik billentyűzetkombinációval fogjuk majd elérni a parancsot. A mezőben felsorolt billentyűk (Shift, Alt, Amiga...) mellett található cicle gadgerek határozzák meg a billentyű státuszát. Az *ignore* esetén a gép nem veszi figyelembe, hogy lenyomtuk-e a Shiftet, Altot... vagy nem. Az *Either* esetén egy Shift/Alt/Amiga billentyű lenyomása szükséges (mindegy, hogy bal vagy jobb). A *Left* esetén a balt, a *Right* esetén a jobbat, a *Both* esetén mindkét Shift/Alt/Amiga billentyű lenyomás állítható be. A *None* esetén a Shift/Alt/Amiga billentyűket nem szabad lenyomni, az *Only Left, Only Right* esetén csak!!! a bal, illetve jobb Shift/Alt/Amiga billentyűk lenyomása lesz a jó. A Control/CapsLock billentyűknél csak három választási lehetőség van, az *Ignore* amikor tök mindegy, hogy lenyomtuk-e, az *On* amikor le kell nyomni és az *Off* amikor nem szabad lenyomni. Ha a kontroláló billentyűket beállítottuk, akkor választhatunk hozzájuk normál billentyűt is. Ha a billentyű a billentyűzeten leüthető (pl.: a, b, c...), akkor azt a **Map Key** mezőbe írhatjuk, ha nem akkor annak kódját a **Raw Key** mezőbe írhatjuk be. Hogy ez a rész kissé emészthetőbb legyen, íme néhány példabeállítás:

Shift + a		Control+BalAlt+BalShift+1	
Shift	Either	Shift	Left Only
Alt	Ignore	Alt	Left Only
Amiga	Ignore	Amiga	Ignore
Control	Ignore	Control	On
CapsLock	Ignore	CapsLock	Ignore
Map Key	a	Map Key	1

Az **Action** mező pedig annak beállítására szolgál amit az Input mezőben meghatározott billentyűzetkombinációnak csi-

nálnia kell. Az első **Cycle** Gadget tartalmazza a parancs típusát. Ez lehet OctaMED Command, ami egy Octamer alá írt Arexx program, amiből a Med-hez adnak egy párat, lehet még külső Arexx parancs (Execute Arrex File), vagy küldhetünk Arexx parancsot egy másik programnak (Execute Arexx Command), de elindíthatunk futtatható (exe) programot is (Launch Program). A **Command** szövegdobozba kell írni a beállított fajtájú parancs nevét és elérési útját, az **Arexx Port** szövegdobozba pedig az Arexx portot amin keresztül kommunikálni akarunk. A Load/Save a játékállás kimentésére/betöltésére való.

A **Screen** menüben a képernyő méretét, fajtáját, a színek számát lőhetjük be a megfelelőre, a **Like WB** opcióval pedig a WorkBench beállításait másolhatjuk le.

A **Palette** menü a színek beállítására szolgál, több szót nem is érdemel.

A **Font** menü a Betűkészlet kiválasztását teszi lehetővé. Ennyi.

Az **Equalizers** menüben található Bar és Scope egy-egy szemgyönyörködtető ablakot nyit meg, melyek az analizált hangot mutatják meg grafikusan.

A következő a kimondhatatlan nevű **Miscellaneous** menü. Itt a *Close WB* kipipálásával a program az elindításkor lezárja a Workbenchet, ami kb 40Kbyte felszabadulásával jár. Az *Overwrite Requesters* bekapcsolva a file-ok felülírása előtt egy kérdést tesz fel. A **Warn If Disk Full** figyelmeztet minket, hogyha a kimentendő állomány nem fér fel az adathordozóra. Az *Use Reqtools* használja a reqtools.library-t a kérdezők kirakásához. A H->B menüvel választhatjuk ki, hogy milyen néven nevezzük a C alatt fél hanggal lévő hangot, amit B-nek és H-nak is szoktak nevezni. A kimaradt két kapcsoló nem igazán működik.

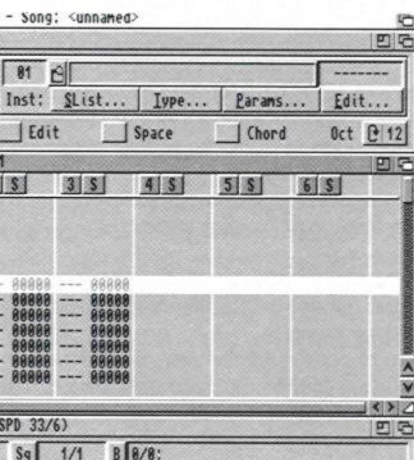
Az **Aura Sampler** opciók az Aura típusú 16 bites hangkártyára vonatkoznak, de mivel ebből még egy darab sem járt a szerkesztőségben (sőt, valószínűleg még Magyarországon sem), ezért erre nem térek ki.

A **Windows** menü az ablakok pozíciójának rögzítésére szolgál. Rögzíthetjük az összes *(Snapshot)* vagy csak a megnyitott *(Snapshot Opened)* ablakot, és el is vethetjük ezeket a beállításokat *(Un-Snapshot...)*. Az *Auto Snapshot* esetén mindezek automatikusan történnek.

Végül a Load/Save már ismerős lehet valahonnan!?!

Most, hogy magunkhoz formáltuk a programot, térjünk rá a **Main Control** ablakra mely három fő részből áll. A **Play** (bal oldalt), az **Instrument** (jobb felül) és az **Edit** (jobb alul).

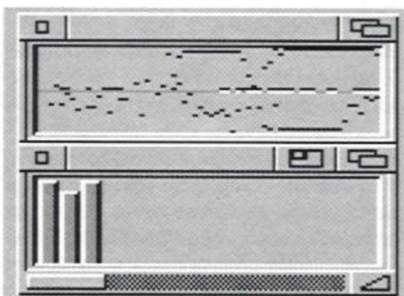
A **Play** szekció tartalmazza a zenehallgatás (lejátszás) eszközeit. Itt indíthatjuk el a zenénket *(Play)* vagy folytathatjuk *(Cont)* attól a patterntől és attól a sortól ahol megállítottuk *(Stop)*. Ha az első sortól akarjuk folytatni, akkor a Shift-tel nyomjuk meg a Cont-ot. Ha a Stop gombot nyomjuk meg a Shift-tel és Edit módban vagyunk, akkor a program oda, ahol megállítottuk a zenét beír egy OFFE parancsot ami a *Stop Playing* funkcióval bír. Ezek a műveletek vonatkozhatnak az egész zenére *(Song)* vagy csak az aktuális patternre *(Block)*. A D gomb *(Delay)* csak Edit módban működik, a hatására csak akkor indul el a zene, ha egy hangot a billentyűzeten megnyomunk (ez bekerül a kottába is és meg is szólal).



Az **Instrument** rész szolgál a hangszerek beállítására. Bal felül látható az aktuális hangszer száma, majd mellette a hangszertöltő Gadget, utána a neve és végül a hossza.

Az **SList** gomb nyitja meg az Instrument Load ablakot. Itt lépkedhetünk a hangszerek között *(Prev/Next Instrument)*, vagy ráállhatunk az üres helyekre *(Prew/Next Free)*. A Flush-sel tüntethetjük el az aktuális hangszert.

A **Type** ablakban határozhatjuk meg a hangszerek típusát. Lehet Sample (RAW, IFF 8SVX, MAUD, AIFF, WAW), ilyenkor a hangot az amiga digitális hardware játssza le. Itt a korlát az IFF 8SVX esetén az, hogy csak három oktáv a hangterjedelme. Választhatunk még *Hibrid* hangmintát, ami szinte ugyanaz mint a Sample, csak ezt kontrolálhatjuk hasonló módon mint a szintetikus hangokat (mindenféle görbékkel állíthatjuk a lecsengést, felfutást...). Az *ExtSample* is csak egy apróságban különbözik a normál Sample-től, hogy lefele két oktávval többet tud. A *Synthetic* hangminta a 64-esről és az analóg szintetizátorokról már isme-



rős lehet, itt hullámformákból áll össze a hang szintetikus úton. A 16Bit formátumú hangminta pedig az Aura kártya 16 bites hangminta formátuma. Az **Octave** sliderrel állíthatjuk be az oktávok számát, a **Stereo** buttonnal pedig a memória rovására használhatunk sztereo hangmintát. Az **Output Device** pedig azt határozza meg, hogy a hang min szólaljon meg (Amiga, Aura).

Az **Instrument Parameters** ablak tartalmazza az egyéb hangminta beállításokat. Felül a hangszer nevét írhatjuk át, a sliderrel pedig hangszert válthatunk. A *1st* az első, a *Last* az utolsó, a *L.U.* az utolsó használt hangszerre ugrik, a *Flush* letörli az aktuálist. A hangszer folyamatossá tételét (Loop) a *Repeat/RepLen* szabályozza. A Repeat a Loop kezdetét, a RepLen a hosszát állítja be. A *Loop On* kapcsolja be a Loop-ot, a *Disable* pedig a szerkesztéskor kapcsolja ki/be a Loop-ot. A *Finetune* az egy hangon belüli finom beállításra szolgál (15 lépésben), a *Tunetone* pedig a hangonkénti hangolásra ad lehetőséget. A *Hold* a hangszer kitartását, a *Decay* a lecsengését szabályozza, de nem működik a MIDI, a Synthetic és a Hybrid hangszereknél. A *Vol* a default hangerőt állítja, mellette decimálisan és hexában is láthatjuk az értéket. A **MIDICh** határozza meg melyik MIDI csatornán szólaljon meg a hangszer, A *Supress NoteOff* esetén pedig egy NoteOff jelet is küld a program a MIDI egységnek. A **Preset Slider** állítja be a *Preset Number*-t ami egyes MIDI egységeknél 128 lehet maximum, máshol 2800. Ha az utóbbi értékeket akarjuk beállítani, akkor be kell kapcsolnunk az *Extended Preset* gombot.

Már csak az Edit menü hiányzik ahhoz, hogy hangszereinket tökéletesen beállíthassuk, de ennek terjedelme oly nagy, hogy ez már a következő GURU-ra marad (folyt. köv.)

Petroff

Hírek

CrossDOS 6 Professional

A Consultron cég CrossDOS programja már az OS2.1+-tól része az Amiga operációs rendszerének. Azonban a fejlesztők nem álltak le a programcsalád fejlesztésével. Az új változat melyet április 3-a óta szállítanak, néhány további előnnyel jár a korábbi változatokhoz képest:

- az mfm.device újraírásával kétszer gyorsabb lett az MS-DOS formátumú floppy lemezek kezelése
- a chache rendszer optimalizálásával az MS-DOS formátumú hard diskek írása közel tízszer gyorsabb lett
- valódi MS-DOS partíciók hozhatók létre Amigával is, nem kell a hard disket előzetesen PC-n megformázni.
- a PC-Task, AtOnce hard disk file-ok, és a Bridgeboard támogatása
- Amigás hálózatokkal kompatibilitás megteremtése

És ennyi jó hír után egy rossz is: az CrossDOS lemezen eddig található Cross-PC programmal a továbbiakban már nem találkozhatunk, a cég a jövőben nem kívánja fejleszteni.

A listaára: $60, az up grade $10-ba kerül (+szállítási költség).

CONSULTRON
8959 Ridge Rd
Plymouth, MI 48170
USA
Tel./Fax: (313) 459-7271

PageStream 3.0 modulok

Bár a mai napig nem jelent meg a program véglegesnek ígért 3.1-es változata, a cég anyagi helyzetének javítása érdekében az előzetesen a 3.0-s változatban nem ígért, de a fejlesztők által megírt modulokat nem bocsátja ingyenesen a regisztrált felhasználóknak. E üzletpolitika miatt 20-20 dollárba kerül a JPEG import/export filter és WordWorth document filter. Ez utóbbi használatával a teljes dokumentum beolvasható, nemcsak a szöveg egy text frame-be.

A Soft-Logik címe is megváltozott, az új címek és telefonszámok:

Cím:
315 Consort Drive
St. Louis, MO 63011

Postai cím:
PO Box 3838
Ballwin, MO 63022-3838
USA

Telefonszámok:

Értékesítés:	1-800-829-8608
	314-256-9595
Techical Support:	1-800-829-5816
	(csak fizető esetben)
	314-256-9333
Fax:	314-256-7773
BBS:	314-256-8971

(jelenleg két 28.800-as modem)

Válasz a GIF szabadalmi díjra

1995. május 1-én a legnagyobb szoftverfejlesztők bejelentették, hogy jóváhagyták az új PNG grafikus formátumot. A PNG (kiejtése ping) a Protable Network Graphics rövidítéséből származik és egyértelműen a hálózatokon elérhető grafikus állományok általános formátumának szánják. Kifejlesztésének egyértelmű oka, hogy az elmúlt év végén a CompuServe és az Unisys, melyek a GIF formátum alapját képező LZW algoritmus szabadalmát birtokolják, bejelentették, hogy a továbbiakban részesedni kívánnak (szabadalmi díj formájában) a GIF formátumot támogató programok bevételéből. Erre a korábbiakban nem tartottak igényt, és emiatt is széles körben elterjedt a GIF formátum.

Az PNG formátum a következő jellemzőkkel bír:
- megtartotta a GIF formátum erejét az egyszerűség és hordozhatóság terén
- a használt tömörítési eljárás mentes minden szabadalmi problémától
- true color és alpha csatorna támogatás
- támogatás a GIF fájlok konverziójára
- a fájlok átlagosan kisebbek a GIF formátumnál
- új, a GIF-nél alkalmazott ún. scanline interlacing megjelenítési eljárásnál látványosabb megjelenítési mód
- teljes fájl integritás ellenőrzés és átviteli hibák gyors detektálása
- szabadalmi díj mentes implementációk

További információk a PNG formátumról az Internet comp.graphics newsgroupjaiban vagy a CompuServe Graphics Support Forum-án (GO GRAPHSUP) érhetők el. Fájlok az ftp.uu.net ftp-server /graphics/png könyvtárában kereshetők.

CD-Write

Először áprilisi tréfának tűnt (áprilisban jelent meg az első hirdetés), de aztán kiderült, hogy egy érdekes ötlet megvalósításáról van szó.

Ha valaki CD-n archiválja programjait és adatait, gyakran mérgelődhet, hogy pont rögtön az után jön meg az up grade, hogy felírta (felíratta) a CD-t, vagy kiderül, hogy egy hibás konfigurációs fájl miatt nem működik valamelyik program. A CD-Write megoldást kínál ezekben a helyzetekben, mert látszólag írhatóvá teszi a CD-t. Látszólag, mert tényleges írás nem történik a CD-re, a változtatásokat a program a hard disken tárolja. Ily módon akár törölhetünk is a CD-ről.

A program ára kb. 100 DM.

Stefan Ossowwskis Schatztruhe
Gesellschaft für Software mbH
Veronikastr 33
45131 Essen
Germany
Tel.: +49 201 788778
Fax: +49 201 798447

Amiga OS Project

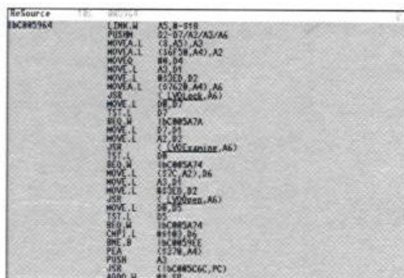
E név egy az Interneten keresztül koordinált széleskörű szoftverfejlesztést takar mely a következő tulajdonságokkal rendelkező operációs rendszer kidolgozását tűzte ki célul:
- binárisan kompatibilis klónja a jelenlegi operációs rendszernek, azaz minden "rendesen" megírt programnak működnie kell.
- tárvédelem kialakítása, ahol lehetséges. Ennek kikapcsolhatónak kell lennie, mert a létező operációs rendszer alatt nem lehetséges teljes védelem, csak az újonnan írt programok felelhetnek meg mindenben a követelményeknek.
- virtuális memória kezelés az operációs rendszer által. A régi programok esetén továbbra is szükség lesz valamilyen segédprogram használatára (pl. VMM).
- erőforrás követés. Szintén csak az új programok számára lesz elérhető. A régi programok esetén még a továbbiakban kell kialakítani a követendő módszert.
- több felhasználó támogatása, mely nagyobb biztonságot fog nyújtani mint a jelenleg elérhető MultiUser-FileSystem. Természetesen ezt a lehetőséget is kikapcsolhatónak szánják.

folytatás az 53. oldalon

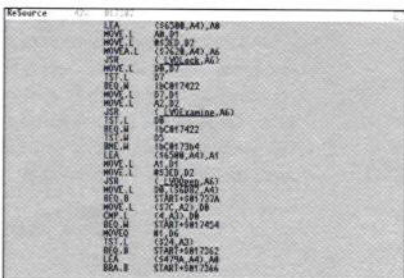
A Rendszerbarát

Az előző részben ígéretet tettünk, hogy folytatjuk a nem teljesen jól működő programok javításával foglalkozó írásunkat, most következzen egy újabb program (viszonylag rövidebb) javítása.

E program ezúttal a Cenral Coast Software Quarterback 6.0 backup software-je lesz. A hibajelenség maga is nagyon érdekes, a felhasználók többségének sohasem jelentkezik. Akiknek viszont igen, azoknak kissé megkeseríti az életét. Maga a jelenség a következő: MultiUser FileSystemet használva az elmentett beállítások nem tölthetők vissza, mindez annak ellenére, hogy a kimentett adatok helyesek (erről máshonnan származó QB Default file-lal tett próbával is meggyőződhetünk). Ha megnézzük valamilyen, a fileműveletek nyomkövetésére szolgáló programmal (pl. DosTrace), hogy mi történik, látható: az egyik esetben unknown-



nak minősülő lock-ot próbál szerezni a file-on. A normális filesystemet használva ez nem okoz gondot, azonban MultiUser FileSytem esetén a rendszer nem engedélyezi a file-hoz történő hozzáférést. Tehát a megoldás is egyszerű lesz, meg kell keresni, hogy hol van a rossz lock kód a programban és kijavítani. A DosTrace-szel kapott listán szerepel, hogy 1005 (hex. 3ed) kódú lock-ot próbál a program szerezni. Ezt kell -2 kódú, ún. SHARED, vagy olvasási lockra kicserélni. Egyébként a lock-okra vonatkozó definíciók a *dos/dos.h* include file-ban találhatók meg (de az egyszerűség miatt most ide is átemelem).



```
#define SHARED_LOCK          -2
  /* A file mások által olvasható */
#define ACCESS_READ          -2
  /* az előzővel azonos */
#define EXCLUSIVE_LOCK       -1
  /* Más hozzáférése nem megengedett */
#define ACCESS_WRITE         -1
  /* az előzővel azonos */
```

Az include file-ot vizsgálva érdekes felfedezést is tehetünk, a 1005 értékű kódot is megtalálhatjuk, igaz egy másik függvény paraméterei között, vagyis egyszerűen rossz szimbolikus nevet használt a programozó.

```
/* az Open() függvény Mode paramétere */
#define MODE_OLDFILE         1005
/* Létező file megnyitása read/write módban,
a file elejére pozícionálva. */
#define MODE_NEWFILE         1006
/* A frissen létrehozott file megnyitása (a
régi file törlésével) read/write módban, ex-
clusive lock-kal. */
#define MODE_READWRITE       1004
/* A régi file megnyitása shared lock-kal,
létrehozza a file-t, ha nem létezik. */
```

Ennyi elméleti fejtegetés után, a ténylegesen szükséges változtatások:

Quarterback (hossz: 222552 byte)
$VER: Quarterback 6.0

cím	hex.	eredeti	módosított
22946	59a2	00	ff
22947	59a3	00	ff
22948	59a4	03	ff
22949	59a5	ed	fe
95026	17332	00	ff
95027	17333	00	ff
95028	17334	03	ff
95029	17335	ed	fe

Mint látható két helyen fordult elő ugyanaz a jellegű (hibásnak bizonyuló) kód, így a legegyszerűbb, hogy mindkét helyen egyből kijavítjuk. Most a témához kapcsolódva ismertetünk néhány, a dos.library-hoz tartozó függvényt, melyeket a következő számban fogunk felhasználni, amikor írunk egy olyan programot, mely a VBS visszatöltéskor generált report-file-ját feldolgozva visszaállítja a visszatöltött file-ok dátumát és protection-bitjeit. (Esetleg meg lehet próbálkozni hasonló funkciót ellátó ARexx script írásával is, mely az AmigaDOS setdate és protect parancsait hívja a megfelelő paraméterekkel.) A dátum beállítása a *SetFileDate()* függvénnyel történhet, legalábbis V36felett. A függvénnyel file és könyvtár dátuma is állítható.

```
success = SetFileDate(name, date)
D0                    D1    D2
BOOL SetFileDate(STRPTR, struct DateStamp *)
```

OFS (Old File System) és FFS (Fast File System) esetében a root könyvtárdátuma nem állítható. (Más file systemek esetleg nem támogatják minden file és könyvtár esetén a dátum állítását.) A függvény két paramétere: *name* – az object neve, *date* – az új dátum. Ez utóbbi egy struct DateStamp-re mutató pointer. Eredményül a szokásos jellegű értékeket kapjuk.

Mivel a report file-ban a list parancsal megegyező formátumban kerülnek kiírásra a file-hoz tartozó adatok, először vissza kell konvertálni az OS által használt belső formátumra. E belső lényege, hogy az 1978 január 1-e óta eltelt napok számával tartja nyilván a dátumot. Az adott napon belül részben az eltelt másodpercek számát, részben az utolsó percen belül eltelt tick-eket számlálja. Ez utóbbiból egyébként 50 van egy másodpercben.

```
struct DateStamp {
    LONG    ds_Days;
    /* A napok száma 1978. január 1-e óta */
    LONG    ds_Minute;
    /* A percek száma éjfél óta */
    LONG    ds_Tick;
    /* Az utolsó perc tick-jeinek száma */
}; /* DateStamp */
```

Mivel a rendszer a programozók számára nem túl kényelmes a rendszer (V36) beépített támogatást nyújt a belső és az emberek által használt formátum közötti konverzióra. Két konvertáló függvény létezik, az *StrToDate()* a belső formátumra konvertál, míg a *DateToStr()* a visszirányú konverzióra szolgál. (A dolgot lehetne bonyolítani, hogy a locale.library függvényeivel dolgozzuk fel az adatokat, de nincs értelme, mert a VBS nem támogatja a locale funkciókat, így a report file formátuma nem változik.)

```
success = StrToDate(datetime)
D0                  D1
BOOL StrToDate(struct DateTime *)
```

A bemenő paramétere a függvénynek (és amelyen keresztül az eredményt is megkapjuk) a *DateTime* struktúrára mutató pointer. Ezt a struktúrát egyébként csak az említett két konverziós függvény használja. Definíciója a *dos/datetime.h*-ban található:

```
struct DateTime {
    struct DateStamp dat_Stamp;
    /* DOS DateStamp */
    UBYTE   dat_Format;
    /* dat_StrDate-re vonatkoznak */
    UBYTE   dat_Flags;
    /* definíciókat később ismertetjük */
    UBYTE   *dat_StrDay;
    /* a hét napjának neve */
    UBYTE   *dat_StrDate;
    /* a dátum string */
    UBYTE   *dat_StrTime;
    /* az idő string */
};
```

A folytatás legközelebb...

(JOCO)

AMOS THE CREATOR

Ha jól emlékszem, valaha szóltunk már a Professional editorának accessory futtató lehetőségéről. Az viszont biztos, hogy ez idáig nem volt szó a részletekről.

Az accessory-k olyan Amos programok, melyek az editor bezárása nélkül az editor menüiből indíthatóak. Ezek a programok az editor képernyőjén képesek screen-eket nyitni, és az editor teljes vezérlését automatikusan el tudják végezni. A vezérlésen kívül adatokat is átvehetnek az editorból, beleértve a szerkesztés alatt álló listákat is.

Az accessory-k tulajdonképpen a programkészítést segítő eszközök lehetnek, és komplex strukturált programok készítésénél bizony szinte nélkülözhetetlenek is ezek, a komoly programozói környezetekben már rég megszokott 'szerszámok'. Hogy könnyebben belásd szerepét, gondolj egy olyan eszközre, ami egy folyamatábrát készít a programodról automatikusan, vagy egy betöltött palettából elkészíti azt a programsort, ami áthúzza a jelenlegi palettára (Fade) és ezt a sort beilleszti a listába. A dokumentációban még egy kalandjáték szerkesztő ötletét is felvetik.

A következőkben bemutatunk egy példát az accessory írására. Egy olyan példát, ami végignézi az éppen szerkesztés alatt álló programot, összegyűjt róla néhány adatot, majd ezt commentezve beírja a program elejére.

Minden accessory első sorában kell álljon a Set Accessory utasítás. Ezután amennyiben az editor run accesory funkciójával indítjuk, a megnyitott képernyők az editor felett jelennek meg. Használhatjuk az editor resource bankját is anélkül, hogy be kellene tölteni. Így az Interface segítségével az editorhoz jól illeszkedő programokat készíthetünk. Ilyenek a file selector és a compiler is.

Az editor vezérléséhez két parancs áll rendelkezésünkre:

Ask Edito r<funkció> [,PAR][,PAR$]
Call Editor <funkció> [,PAR][,PAR$]

Mindkét utasítás formája azonos, de mindkettő különböző funkciókat tud végrehajtani. Az Ask Editor adatokat vesz át az editortól és ezeket a Param, illetve a Param$ rendszerváltozókba tölti. A Call Editor az editor vezérlését szolgáló funkciókat hajtja végre, szintén visszatérhet paraméterrel is.

Némely funkciónak adatokra is szükségük van, ezeket az opcionális PAR és PAR$ helyén adhatjuk meg. A funkciókat kódjukkal is megadhatjuk, de mivel az equate bankban minden funkció szerepel, az Equ() függvénnyel nevükkel célszerű hivatkozni rá.

Ask funkciók

AEdAsk_ProgramName
A program nevét kapjuk meg a Param$-ba.

AEdAsk_NumberOfLines
A program sorainak számát kapjuk meg a Param-ba. Csak a megjelenített sorok. A lezárt procedure sorai nem számítanak bele.

AEdAsk_CurrentLine
Param$-ba megkapjuk a kurzor alatti teljes sort.

Call funkciók

AEd_TopOfText
A kurzort a lista legelső sorára állítja.

AEd_UnfoldAll
Valamennyi eljárást kibontja.

AEd_Up
AEd_Down
Fel ill. le lépteti egy sorral a kurzort.

AEd_InsertLine
Beszúr a kurzor fölé egy új üres sort.

AEd_ChangeLine
A kurzor sorát kicseréli a megadott stringre.

PAR$=az új sor tartalma.

Most pedig lássuk a listát.

Az elején a Prg Under csak akkor lesz 1, ha a programot az editorból accessoryként indítottuk. A kurzort a legfelső sorba állítjuk, kinyitjuk valamennyi eljárást. Egy ciklust indítunk végig a sorokon, és soronként keressük a Procedure címkét. Ha találtunk egyet, akkor a sor Procedure után álló részét kiírjuk. A Global utasításokat visszafelé lépkedve keressük, majd a vesszőkkel elválasztott változóneveket listázzuk ki. Valamennyi kiírás egy file-ba került, ahonnan végül a programlista elejére az AEd_ChangeLine funkcióval soronként beszúrjuk.

```
Set Accessory

Resource Screen Open 0,640,80,0
Open Out 1,"ram:prg.scan"

If Prg Under<>1
   Centre "Csak accessory-ként mû-
ködik!     <nyomj egy billentyût>"
   Wait Key
   Screen Close 0
   End
End If

Centre "A vizsgálat folyamatban!"

Call Editor Equ("AEd_TopOfText")
Call Editor Equ("AEd_UnfoldAll")
Ask Editor
Equ("AEdAsk_ProgramName")
Print #1,"A vizsgált program :
";Param$
Ask Editor
Equ("AEdAsk_NumberOfLines")
NLINE=Param
Print #1,"A program ";NLINE;" sor-
ból áll."
Print #1,
Print #1,"Az eljárások:"

For 1=1 To NLINE

   Ask Editor
Equ("AEdAsk_CurrentLine"):
LINE$=Param$
   Call Editor Equ("AEd_Down")

   If Left$(Upper$(LINE$),
9)="PROCEDURE"
      Print #1, Right$(LINE$,
Len(LINE$)-9)
   End If

Next

Print #1,
Print #1,"Globális változók:"

For I=0 To NLINE

   Ask Editor
Equ("AEdAsk_CurrentLine"),N :
LINE$=Param$
   Call Editor Equ("AEd_Up")

   A=Instr(Upper$(LINE$),"GLOBAL")
   If A

LINE$=Right$(LINE$,Len(LINE$)-A-6)
      Do
         A=Instr(LINE$,",")
         Exit If A=0
         Print #1,Left$(LINE$,A-1)

LINE$=Right$(LINE$,Len(LINE$)-A)
      Loop
      Print #1,LINE$
   End If
Next

Close 1

Open In 1,"ram:prg.scan"

While Not Eof(1)
Line Input #1,A$
Call Editor Equ("AEd_InsertLine")
Call Editor
Equ("AEd_ChangeLine"),,"'"+A$
Call Editor Equ("AEd_Down")
Wend
Close 1
Screen Close 0

End
```

A funkciók részletes leírása megtalálható a AmosProAccessory1: Equates/EditorCommands.doc fileban. Kérdéseiteket, véleményeiteket, kívánságaitokat a fenti és más Amos témában továbbra is várjuk.

Lázi & Angler

apróHIRDETÉS

Hirdess!

Hirdetési tarifánk: 60 karakter 100 Ft. A szöveget és a befizetési nyugtát (rózsaszín postautalványon) a szerkesztőségbe küldjétek.
1399 Budapest, Pf. 701/765

IMAGINE KÖNYV MAGYARUL!

Megjelent a várva-várt magyar nyelvű Imagine könyv az Amigás és PC-s Imagine rajongóknak és azoknak, meg szeretnének ismerkedni a programmal. A 242 oldalas, gazdagon illusztrált kötet – részben színes oldalakon – megrendelhető a Kiadónál.
A könyv fogyasztói ára: 768,- Ft

Kapható még:
Amiga felhasználók kézikönyve
Ára: 392 Ft

Érdeklődni lehet:
Arany Sándor
Tiszaföldvár Őszőlő, Fő u. 64.
Tel.: (06-56)-450-191/307 mell.

Amiga 500 különkiadású, A500 + A590 hard disk (20 MB + 1 MB FAST RAM), A500-hoz 14 MHz-es turbo kártya, A4000-30 és A4000-40-es proceszorkártya eladó. Ár: 20.000, 33.000, 10.000 Ft. • Tel: (99) 332-623

GVP PhonePack fax, üzenetrögzítő, mail-box kártya Amiga 2000 / 3000 / 4000-hez áron alul eladó (esetleg csere is lehetséges). • Tel.: 185-75-75

Tartozékokkal együtt eladó egy megkímélt, kiváló egészségnek örvendő Amiga 500+. Sürgős, olcsó, megéri!
Sárossy Bálint
Budapest XI., Somlói út 30/a.
Tel.: 186-14-31

A1200 programcsere. Listát kérek – küldök.
Póczik András
1098 Budapest, Napfény u. 21.

C1085 stereo monitor eladó.
Csöndes Áron
Tel.: 215-78-05

Eladó eredeti Amiga 3,5"-es külső drive 7.500 Ft-ért, hangdigi 2900Ft-ért.
Riczák Ferenc
Tel.: (32) 316-734, 14 óra után.

Eladó GVP turbókártya, 1230/II, 40 MHz 68030, 40 MHz 882, 8 MB RAM + óra.
Ára: 72.000 Ft + ÁFA.
Molnár Sándor, Tel.: 294-55-14

Eladó AMIGA1200-as belső HD-s floppyval, joystickkal, egérrel, egérpaddal, 40 lemezzel, újságokkal. Ár: 50.000 Ft.
Garay Róbert
2870 Kisbér, Rákóczi u. 10.
Tel.: 06 (34) 354-312

KERESEM azt a hozzám hasonló különc lányt, aki rajong a PC-ért és a DOOM-szerű játékokért.
Címem: Körmendi Edit
5000 Szolnok, Dráva u. 27.
Tel.: (56) 344-529

AMIGA 1200-as számítógép 120 lemeznyi programmal + tartozékokkal eladó.
Ár: 46.000Ft.
Vörös Tibor
Tel.: 06 (92) 320-782

Egy NINTENDO-t 2000 beépített programmal + 3 kazettával Amigához kapcsolható színes monitorra cserélnék.
Tel.: 06 (60) 368-260

A600 (1 MB, V1.3-2.05) + tartozékok, kb. 500 lemez programokkal (esetleg programcsere) eladó. Érdeklődni válaszborítékkal levélben:
Gazda Zoltán
7400 kaposvár, Kunffy u. 27.

Eladó egy CONNER 120MB-os winchester, PC-hez, Amigához. Ár: 20.000 Ft. Érdeklődni levélben:
Buza Sándor
7020 Dunaföldvár, Alsóburgondia 13.

Eladó egy AMIGA 1000-es 2,5 MB RAM-mal, HD csatlakozóval, külső meghajtóval, 2 joystickkal, 350 db lemezzel, monitorral, irodalommal 33.000 Ft-ért.
Tel.: 185-83-36, este.

Eladó egy A1200, 180 db márkás lemez, 4 joystick, eredeti játékok: UFO AGA, Grand Prix, Gunship 2000 stb. 75.000 Ft, 1084S monitor 25.000 Ft, STAR LC20 9 tűs nyomtató 17.000 Ft, 3,5"-os külső drive 6.000 Ft.
Tel.: (87) 342-333

AT típusú számítógép eladó alkatrészenként is. Esetleg kisebb értékű számítógépet beszámítok.
Tel.: 113-21-20

Budatétényi Amiga Klub

Minden szombaton 9:30-tól 15:00-ig.

Budatétényi Művelődési Központ,
Budapest XXII., Nagytétényi út. 35.

"Világ Amigásai Egyesüljetek!"

Inf.: Ilyés Ernő • Tel.: 226-97-63

Bélyeg helye

GURU
BUDAPEST
Pf. 701/765
1399

Feladó:

Bélyeg helye

GURU
BUDAPEST
Pf. 701/765
1399

Feladó:

SONY MUSIC JÁTÉK

GURU 95/4

A megfejtés: You

A nyertesek:
Zalai Gábor, Siófok
Novák István, Budapest
Nyírő Zoltán, Budapest
Garai István, Vecsés
Kovács Péter, Budapest
Kiss Zoltán, Budapest
Farkas Imre, Debrecen
Illés Béla, Üllő
Cseresznyés Ádám, Budapest
Molnár Csilla, Solymár

Gratulálunk a nyerteseknek, a nyereményeket a Sony postán küldi el.

Jelentkezési lap

Szeretnék veletek táborozni Nagyvisnyón 1995. augusztus 20-27-ig.

Nevem: ....

Címem: ....

Életkorom: ....

A részvétel díja: 8990 Ft (napi háromszori étkezéssel)
5200 Ft (étkezés nélkül)

☐ Kérek étkezést a tábor alatt
☐ Nem kérek étkezést a tábor alatt

A befizetési csekkeket a jelentkezési lap kézhezvétele után postázzuk. Jelentkezési határidő: 1995 július 15.

Megrendelőlap

☐ GURU 1993/9-10
☐ PC GURU 93/1
☐ PC GURU 93/2
☐ PC GURU 94/1
☐ PC GURU 94/2
☐ PC GURU 94/3
☐ PC GURU 94/4
☐ PC GURU 94/5
☐ PC GURU 94/6
☐ PC GURU 94/7
☐ GURU 94/8
☐ GURU 94/11
☐ GURU 94/12

....db * 198 Ft = ... Ft

☐ GURU 1992/1
☐ GURU 1992/2
☐ GURU 1992/3
☐ GURU 1992/4
☐ GURU 1992/5
☐ GURU 1993/1
☐ GURU 1993/2

....db * 165 Ft = ... Ft

☐ GURU 1994/9-10

....db * 278 Ft = ... Ft

☐ GURU 1995/6

....db * 298 Ft = ... Ft

☐ GURU 1995/1
☐ GURU 1995/2
☐ GURU 1995/3
☐ GURU 1995/4
☐ GURU 1995/5-6
☐ PC GURU 1995/3
☐ PC GURU 1995/4
☐ PC GURU 1995/5
☐ PC GURU 1995/7

....db * 248 Ft = ... Ft

☐ GURU 1993/3
☐ GURU 1993/4
☐ GURU 1993/5
☐ GURU 1993/6
☐ GURU 1993/7
☐ GURU 1993/8
☐ GURU 1993/11
☐ GURU 1993/12
☐ GURU 1994/1
☐ GURU 1994/2
☐ GURU 1994/3
☐ GURU 1994/4
☐ GURU 1994/5
☐ GURU 1994/6
☐ GURU 1994/7
☐ Joypad 94/1
☐ Joypad 94/2
☐ Joypad 94/3
☐ Joypad 95/1

....db * 179 Ft = ... Ft

☐ Kérem, hogy az alábbi számokat utánvétellel küldjék el a részemre:
☐ Kérem, hogy az alábbi számokról küldjenek befizetési csekket:

Összesen: .... Ft

Áraink a postaköltséget nem tartalmazzák!

Kérem, hogy küldjenek a részemre befizetési csekket az alábbi előfizetésről:

☐ 1 éves GURU előfizetés (2480 Ft)
☐ 1/2 éves GURU előfizetés (1240 Ft)
☐ 1 éves CD GURU előfizetés (3500 Ft)
☐ 1 éves PC GURU előfizetés (2480 Ft)
☐ 1/2 éves PC GURU előfizetés (1240 Ft)
☐ 1 éves JOYPAD előfizetés (676 Ft)
☐ 1/2 éves JOYPAD előfizetés (338 Ft)

Igeeen!
Júliusban itt a

CD GURU 95/4

Én is szeretném megrendelni a következő módon:

☐ Befizetési csekket kérek.
☐ Utánvétellel rendelem meg.

Utánvételes megrendelés esetén a 990 Ft-os vételár mellé a postaköltséget felszámítjuk!

Utánnyomás esetén megrendelném a következő számokat utánvétellel:

☐ CD GURU 95/1-es számot kérem
☐ CD GURU 95/2-es számot kérem
☐ CD GURU 95/3-es számot kérem

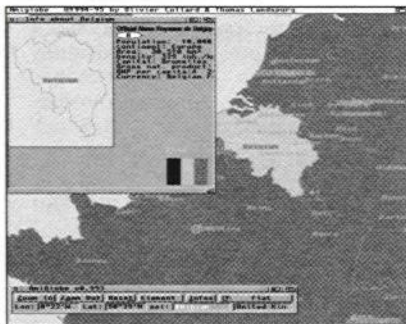
PD ZÓNA

AmiGlobe V0.993

Elektronikus világtérkép

Az Amiglobe segítségével mindenki bebarangolhatja a Földet (legalábbis a térképen). Megválasztható a térkép részletessége (folyók, tavak, ország- és városnevek feltüntetése), a térkép vetülete (pl. Mercator). A kiválasztott országokról városokról a földrajzi koordinátákon kívül további információk is kaphatók: az adott ország jelenlegi gazdasági helyzete, vagy az adott város lélekszáma. De megtudhatók más adatok is, közelítő valutaárfolyamok, az ország zászlója.

Közép-Európa még a korábbi korszakot idézi, azonban Németország már egyesült. Ez némileg furcsa, hiszen e változat júniusban jelent meg.



A program használatához OS3.0+ (AGA chip-set nem szükséges), 2 MB RAM, harddisk (2.5 MB) és MUI szükséges. A program két változatban kerül terjesztésre, az FPU-t igénylő változat gyorsabb (ha van koprocesszor), de gyakrabban száll el, de a jelenleg koprocesszort nem igénylő változat sem használható hosszabb időn át. A program Giftware, a szerzők $15 elküldésével éreznék munkájukat megbecsülve.

AlgoMusic 1.3

Gépzene...

Ha valaki megunta a modul könyvtára tartalmát (mert nem több ezer modulból áll és már régóta hallgatja), és nem tud vagy nem akar saját maga új modulokat írni, annak érdekes megoldási lehetőséget kínál zeneigénye kielégítésére az AlgoMusic.

Az AlgoMusic véletlenszerűen állít elő zenéket. Ez azonban nem azt jelenti, hogy a hangok véletlenszerűen (valamilyen eloszlás szerint szólnak), hanem azt, hogy letárolt motívumokból, hangmintákból építkezik a zene összeállításakor. A programnak több mint 4 milliárd kezdőérték adható meg, melyekből eltérő zenéket állít elő (nem ellenőrzött adat), ha nem adunk meg kezdőértéket, vagy nullát adunk, akkor a program maga választ egyet. A választott kezdőértéket kiírja, hogy a későbbiekben lehetőség legyen újra meghallgatni az esetleg tetsző dallamot. És ami még érdekes, minden dallamnak címet is ad (melynek azonban sokszor semmi értelme sincs).

A program freeware, a futtatásához OS2.0 és 1 MB RAM szükséges.

JIV 1.22

Újabb képmegjelenítő

A különféle képformátumú képek megjelenítésére szolgáló programok biztos bázisát képezik a utility-ket tartalmazó könyvtáraknak. Egy új program megjelenésekor mindig meg lehet vizsgálni, hogy mennyivel tud többet (több képformátumot támogat, gyorsabb stb.), mint az eddig használt hasonló programok.

A JIV-nek is van néhány olyan tulajdonsága, melyet nem ismernek a korábban megjelent programok, vagy nem ugyanabban a programban van megvalósítva, pl. ditherezés, slideshow működési mód, grafikus kártyák támogatása (Cybergraphics, Picasso-II/Village). Támogatja a GIF, a BMP, a PNM, a PCX és a JPEG formátumokat, az Amigán elengedhetetlennek számító IFF/ILBM-en kívül.

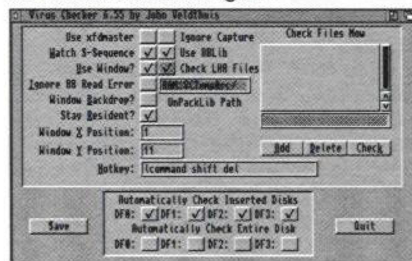
A program Shareware, minimális regisztrációs díja 10 DM. A program használatához OS2.04+ szükséges, nagyobb képek esetén 4 MB RAM sem árt.

Virus Checker 6.55

Egészséges gépek...

A vírusok okozta károk ellen egyetlen ellenszer lehetséges, a megelőzés. A megelőzés egyik formája, hogy az ismeretlen eredetű lemezeket és programokat átható vizsgálatnak kell alávetni.

A Virus Checker segítségével hatékony küzdelem folytatható a vírusos programok ellen. A siker érdekében több adatbázist használ – a saját brainfile-on kívül – a bootblock library-t is. Mivel a programokat tömöríteni is lehet, támogatja a különféle tömörítési eljárásokat is: unpack.library, xfdmaster.library. A regisztrált változattal a LhA file-ok megvizsgálhatók anélkül, hogy előzetesen szét kellene azokat csomagolni.



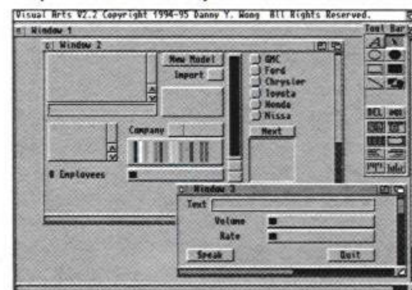
A program Shareware, regisztrációs díja $20. A Virus Checker azon kevés felhasználói program közé tartozik, mely működik 1.3-as rendszer alatt is.

Visual Arts 2.2

Egy újabb GUI tervező

Kényelmes felhasználó és kreatív programozó vagyok – írja a dokumentációban a program szerzője. Amikor nem talált egyszerűen használható felülettervező programot, mely megfelelt volna az igényeinek, írt egy újabbat, mely felhasználóbarát és objektumorientált lett.

A rengeteg lehetőség közül csak néhány: objektumok egymáshoz igazítása, font-érzékeny felület kialakíthatósága, AGA módok támogatása stb. A program lehetőségeit az AmigaGuide formátumú dokumentáció részletesen ismerteti, 30 magyarázó ábrán ismertetve az egyes requesterek funkcióját.



A program Shareware, regisztrációs díja $25. A shareware változatból nem lehetséges a tervezett felület elmentése, csak a kódgenerálás (a mellékelt demok azonban betölthetők). A programmal OS2.x és 3.x-t igénylő SAS/C forráskódok generálhatók. E kódok a mellékelt linker library rutinjaira hivatkoznak.

(JOCO)

PROGRAMOZÁSTECHNIKA

Üdvözlök mindenkit, ismét itt a programozástechnika! Kezdem egy rossz hírrel: a CheckHeader eljárás hibásan jelent meg, az Outfile-ra vonatkozó Assign utáni file-műveletek természetesen az OutFile-ra vonatkoznak.

A másik rossz hír az az, hogy most nem nagyon fogsz kommentet találni és a kód szebb részeit is kihúztam, hogy egyrészt beférjen ebbe a számba, másrészt valami AMIGA-n is használható infot is mellé rakjak. Bár ennek nem sok értelmét látom, ugyanis AMIGA-t nem azért vesz az ember, hogy programozzon, és pénzt sem sokat lehet AMIGA programokkal keresni. Ugye nem kell mondanom, hogy miért. Na igen, itt üt vissza a csúnya kalózkodás, de azt hiszem még mindig többet spórolsz vele, mint amennyit vesztesz. Ha viszont érdekel a programozás de nem akarsz PC-t venni, mert a szomszédnál látod, hogy a PC olyan mint az autó, hogy 1 év alatt még 2* ráköltöd az árát, akkor írj a GURU-nak a rovat folytatásáért.

Na elég a panaszkodásból, lássuk az örömhíreket. Mivel JOCO már megígérte azt, hogy ezt most befejezem. Persze ez elég könnyelmű dolog volt tőle. A programot össze kellet húznom méghozzá kétszer is, egyszer azért, hogy beférjen, másrészt meg mert a két eljárás összehúzva meghülyült.

Egyszer már le is adtam a cikket, amikor az egyik összehúzáskor keletkezett BUG-ot felfedeztem, ami időnként súlyos hibákat tudott okozni. Nagy szerencse, hogy hibás disken vittem, így a mostani változat nem csak korrekcióként jelenhet meg, hanem eredetiként. Sajnos az újabb és rövidebb eljárás kimondottan buta, de rövid. A butaság itt azt jelenti, hogy egy blokkon belül csak egy hibát engedélyez, míg ennek a többszöröse lenne a jogos. Méghozzá pont annyi mint az egy blokkban található javítóadatok számának a fele, tehát itt 16. Elvben még 32 is megoldható lenne. Ugyanis 32 ismeretlenre 32 egyenletet tudnánk felírni. A 16 az egy technikai egyszerűsítés miatt jött be. Aki nem hiszi, az kérdezzen meg egy információelméleti tudással rendelkező matematikust. Itt szeretném figyelmeztetni az olvasót, hogy a matektanár és a matematikus között van némi különbség. Pl. az, hogy a matematikus 10* jobban ért a matekhoz, ugyanis ő pedagógia helyett is matekot tanult. A mezei matektanár pedig nem biztos, hogy rendelkezik ilyen ismeretekkel.

```
  Procedure ReadBlock
  (F:File;Var TargRec:TFileData);

  Type ReadRec=Array
  [1..RecSize,1..RecSize] of byte;

  Var CReadRec=ReadRec;
      C,D:Integer;

  Begin
    BlockRead(F,CReadRec,
      SizeOf(ReadRec));
    For C:=1 To RecSize Do For
      D:=1 To RecSize Do
        TargRec[C,D]:=CReadRec[C,D];
  End;

  Procedure EncodeBlock(CC:TFileData);

  Var C,D,E:Byte;

  Begin
    For C:=1 To RecSize Do Begin
      E:=0;
      For D:=1 To RecSize Do
        E:=E Xor CC[C,D];
      CC[C,RecSize+1]:=E;
    End;
    For C:=1 To RecSize Do Begin
      E:=0;
      For D:=1 To RecSize Do
        E:=E Xor CC[D,C];
      CC[RecSize+1,C]:=E;
    End;
  End;

  Procedure Writeblock
    (F1:File;CC:TFileData);

  Begin
    BlockWrite(F1,CC,
      Sizeof(TFileData);
  End;

Begin
  InitFiles(F,F1);
  While Not Eof(F) Do Begin
    ReadBlock(F,CurCoding);
    EncodeBlock(CurCoding);
    WriteBlock(F1,CurCoding);
  End;
End;

Procedure DecodeFile(
            Var F,F1:File);

  Procedure ReadBlock
  (F:File;Var TargRec:TFileData);

  Begin
    BlockRead(F,TargRec,
      SizeOf(TFileData));
  End;

  Procedure DecodeBlock(CC:TFileData);

  Var C,c1,D,d1,E,F:Byte;

    Procedure Repair(C,D:Byte);

    Var D2,Q:Byte;

    Begin
      CC[C,D]:=CC[C,RecSize+1];
      Q:=0;
      For D2:=1 To RecSize Do
        Q:=Q Xor CC[C,D2];
      End;
      CC[C,D]:=E;
    End;

  Begin
    F:=0;
    For C:=1 To RecSize Do Begin
      E:=0;
      For D:=1 To RecSize Do
        E:=E Xor CC[C,D];
        G:=0;
      If CC[C,RecSize+1]<>E Then
        Begin
          For C1:=1 To RecSize Do Begin
            E:=0;
            For D1:=1 To RecSize Do
              E:=E Xor CC[D1,C1];
            If (CC[RecSize+1,C]=E)
              And (G=0);
              Then Begin
                Repair(C,C1);
                Inc(F);
                G:=1;
              End;
          End;
        End;
    If F=1 Then Writeln('Block Repaired');
    If F>1 Then Writeln('Block Damaged');
  End;

  Procedure Writeblock
    (F1:File;CC:TFileData);

  Type WriteRec=Array
  [1..RecSize,1..RecSize] of byte;

  Var CWriteRec=WriteRec;
      C,D:Integer;

  Begin
    For C:=1 To RecSize Do For
      D:=1 To RecSize Do
        CWriteRec[C,D]:=CC[C,D];
    BlockWrite(F,CWriteRec,
      SizeOf(WriteRec));
  End;


Begin
  CheckHeader(F);
  While Not Eof(F) Do Begin
    ReadBlock(F,CurCoding);
    EncodeBlock(CurCoding);
    WriteBlock(OutFile,CurCoding);
  End;
End;

{

        FŐPROGRAM

}

Begin
  Start;
  CheckParameters;
End.
```

A főprogramnak kb. ilyen hosszúságúnak kellene lennie elvben szinte mindenhol.

Bár igazából a 4 eljáráshívással való kezdés a tökéletes. Hoppá ezzel el is érkeztünk a mostani témánkhoz, mégpedig ahhoz, hogy mit kell külön eljárásba tenni, és mit nem, ugyanis ebben az ügyben nagy a zűr-zavar. Persze ezt könnyebb így leírni mint betartani, de általában megtérül a betartásuk. Sajnos ezt ilyen újságba szánt példaprogramokban nem lehet alkalmazni mert megnövelné a forráskód méretét, de itt a magyarázatnál látsz rá egy pár példát. Sok ellentétes tényező egyszerre is előfordulhat, ilyenkor neked kell mérlegelned.

Kezdjük azzal az érvvel ami az eljárásokra való szétszedés ellen szól:

Az eljáráshívás több műveletet igényel, és ez azt jelenti, hogy az eljárásokra való szétszedés lassítja a program futását. Tehát egy olyan résznél ahol nagyon gyors kódra van szükség, ott kerülendő a sok eljárás. Pascalban is igaz ez, de C-ben még inkább, ugyanis a C szerinti függvényhívási konvenció elég lassú. A függvények eleve lassabbak az eljárásoknál (a kilépésük több műveletet igényel) és a C hívási konvenció a rugalmassága miatt is lassabb. Nézzünk át egy szép példát a két dologra. A gép által végrehajtott utasításokat itt nem írom le pontosan, csak azok funkcióit, hiszen a pontos kód géptüggő, és nekem PC-m van, tehát nem fogok itt pontos AMIGA-s kódokat generálni.

Eljárásra bontás nélkül

...
Az esetleges előkészítő műveletek (adatok mentése, ..)
A programrész érdemi műveletei
Az esetleges záró műveletek
...

Eljárásra bontással

...
Az esetleges előkészítő műveletek
* Paraméterek mentése a verembe
* Vezérlés átadása az eljárásnak
* Paraméterek megkeresése és megcímzése a veremben
* Paraméterek beolvasása a veremből

A programrész érdemi műveletei
* A visszatérési érték beállítása (Ha van ilyen)
* Visszatérési érték mentése (Verembe, vagy regiszterbe)
* Vezérlés visszaadása a hívónak
* Visszatérési érték eltárolása, vagy figyelmen kívül hagyása
* Verem kitakarítása

Az esetleges záróműveletek
...

A *-gal megjelölt sorok jelentik a többletműveleteket. Ugye nem valami gyors az a kód amiben minden 3 sorhoz 9 sornyi előkészítés és zárás tartozik. Ez az, amiért a villámgyors programok írását sokszor célszerűbb assemblyben lineárisan megírni. Sok optimalizáló persze a ritkábban használt eljárásokat inkább nem eljárásként, hanem beszúrandó részként helyezi el a programba.

Na, akkor jöjjenek az eljárásokba szervezés előnyei szintén szép példákkal, és a megfelelő helyzetek bemutatásával.

A hardware-közeli műveleteket MINDIG eljárásokba kell szervezni, a csak egy géptípusra szánt demok rutinjai kivételével. Ugyanis az újabb hardware-hez való alkalmazkodáshoz elég ezeket az eljárásokat újraírni, és nem kell mindent pontosan átnézni és módosítani. Ezenkívül így a kód más géptípusra is könnyen átírható. Az ilyen eljárásokat célszerű külön INCLUDE file-ként, UNIT-ként, vagy könyvtárként tárolni és használni. Ilyenkor az eljárásnévnek és a paramétereknek egyértelműeknek kell lenniük, és ajánlott a jó kommentezés és a fejlesztői dokumentáció. Hogy miért? Hát azért mert mit kezdenél a következő kóddal (Direkt PC-s, azért mert kíváncsi vagyok, hogy melyiket tudnád fejben könnyebben áttenni AMIGA-ra. Ezért van tele ASM részekkel.):

```
...
Asm
  Mov ax,00
  Int $33
  Mov ax,01
  Int $33
End;
...
```

A következő kód mindjárt jobban néz ki:

```
Procedure MouseFunc(Var FuncNo, P1, P2,
P3, P4, P5:Word);Assembler;
{
A FuncNo-ba az egérfunkció számát helyez-
zük, míg a P1-be a BX, P2-be a CX, a P3-ba
a DX, A P4-be az ES, A P5-be a Di regisz-
tert
A FuncNo-bab kapjuk vissza az AX-et. A
többi regisztert pedig a paraméterekben.
}

Asm
  Mov AX,Funcno
  Mov BX,P1
  Mov CX,P2
  Mov DX,P3
  Mov ES,P4
  Mov DI,P5
  Int $33
  Mov Funcno,Ax
  Mov P1,BX
  Mov P2,CX
  Mov P3,DX
  Mov P4,ES
  Mov P5,DI
End;

Procedure InitMouse;

Var FuncNo:Word;

Begin
  FuncNo:=00;
  MouseFunc(FuncNo, FuncNo, FuncNo,
FuncNo, FuncNo, FuncNo);
End;

Procedure ShowMouse;

Var FuncNo:Word;

Begin
  FuncNo:=01;

MouseFunc(FuncNo,FuncNo,FuncNo,FuncNo,FuncN
o,FuncNo);
End;

...
InitMouse;
ShowMouse;
...
```

Elárulom, a másodikat könnyebb AMIGA-ra átírni, de az kicsit sajnos lassabb, de ott a program érdemi részei nem hardware függőek.

A másik olyan helyzet aminél megéri eljárásokat csinálni, az az amikor ugyanazt a rutint sokszor használod a programodon belül. Így a forráskód és a lefordított program is rövidebb lesz. Ez utóbbi nem mindegy, főleg olyan programoknál, amik egy másik program mellett a memóriában maradnak (PC-n az ilyet rezidens programnak nevezik). Erre jó példa sok Crack és Cheat program, ahol nem célszerű ha nem fér be a memóriába melléjük maga a játék. (Ezeket viszont mindenképpen eljárásokra kell bontani, még akkor is, ha assemblyben írjuk, hiszen a megszakításokra csak speciális telepítésű eljárásokat tudunk ráhurkolni.) Ha a rezidens programunk mondjuk csak egy állandóan látható óra, akkor viszont a méreten kívül az is fontos, hogy minél kevésbé lassítsa a gépet. (Sajnos ezt is csak egy PC-s adattal tudom megindokolni, de AMIGA-n is hasonló a helyzet, csak a számok mások.) Az óra egy másodperc alatt átlag 18.2-szer kapja meg a vezérlést, ha egy lefutás mondjuk 1/20-ad másodperc, akkor minden más program szinte a lefagyás határáig lassul, ha mondjuk egy lefutás 1/10 másodperc akkor a program lefagy, hiszen az óra kirajzolása közben már újra az órarajzoló elejére kerülne a vezérlés... Ugye semmi idő sem marad másnak, és ha az órán belül nincsenek letiltva a megszakítások, akkor egy fél óra lesz mindig csak a képernyőn. Ugye szép... Az ilyet hívják pocsék kódnak. PC-n egy-két közismert software cég készít hasonló kódot. (AMIGA-n legalább még nem láttam olyan sebességű kódokat, mint PC-n egy-két Windows alkalmazásnál.)

A másik ok ami a sok eljárásra darabolást indokolja az, hogy az ilyen forráskód könnyen érthető. Persze ahol az érthetőség a fontos, ott nem nagyon lehet gyors és rövid kódot produkálni, hiszen a látványos és gyors megoldások általában nehezen érthetőek. A legegyszerűbb, legkönnyebben érthető megoldások viszont igencsak lassúak. Jó példa erre a PASCAL tipizált file-kezelése. Nagyon könnyen érthető, de semmi értelme, és igencsak lassítja a file-kezelést (30-40 %-kal).

(Egy kicsit jellemző arra, hogy kik ülnek az egyes software cégek jól fizetett állásaiban, hogy szinte minden PC-s program védett módú, ugyanis másképp nem férne bele a memóriába. AMIGA-n ezzel nincs gond, hála istennek. Ennek nagyon örülök, ugyanis így nem kell írnom semmilyen komolyabb dolgot a védett módról. Annyit azért tudni kell, hogy sok program azért lassabb egy 486-oson mint egy AMIGA-n, mert a PC-s konverziója védett módban fut, de használja a valós címzésű módhoz fejlesztett rezidens programokat és eszközmeghajtókat egy DPMI nevű felület segítségével. [Ezt nyugodtan magyarázd el a barátodnak aki most cseréli ki az AMIGA-t egy vadi új PC-re])

Végezetül egy kis egyéb téma.

Bill Gates (a Microsoft egyik alapítója) a következőt mondta alig több mint egy évtizeddel ezelőtt: *640 kB-ba minden belefér.*

Hát igen változnak az idők, de a mondat AMIGA-n még mindig közel van az igazsághoz, de PC-n... Amigán nem nagyon tudok olyan játékról aminek 2 mega kevés lenne, míg PC-n minden második játéknak kevés a 4 is, és 8-on még egy kicsit Swappelnek. Lehet, hogy az AMIGA haldoklik, de programozást tanulni jó, ugyanis nagyon jól programozható egy gép, és a hardware felépítése rá is kényszerít a jó kódra.

Varju Gergely

Ui.: Bocs a kommentek kiszedéséért de a forráskód tiszta PC-s anyag, tehát igyekszem minél rövidebbre fogni, és elsősorban AMIGA-n is használható anyagokat közölni.

Kedvezményes akció!!!

Két csoportra bontottuk az 1994-es kedvezményes újságokat, hogy könnyebb legyen a vásárlás.

GURU 1994/1-től	1994/7-ig (7 szám)	1253 Ft helyett	950 Ft
GURU 1994/8-tól	1994/12-ig (4 szám)	852 Ft helyett	600 Ft

Extra kedvezmény, amíg a készlet tart:

GURU 1992/1-től	1992/5-ig (5 szám)	825 Ft helyett	400 Ft
GURU 1993/1-től	1993/12-ig (11 szám)	1960 Ft helyett	900 Ft

A PC GURU iránt érdeklődőknek felhívjuk a figyelmét a PC GURU kedvezményre is:

PC GURU 1993/1-től	1993/2-ig (2 szám)	396 Ft helyett	200 Ft
PC GURU 1994/1-től	1994/7-ig (7 szám)	1386 Ft helyett	1000 Ft

A megrendeléseket várjuk a GURU címére:
GURU Budapest, 1399 Pf. 701/765

ACOMP

Commodore Amiga 600	28792 Ft
Commodore Amiga 500/500 plus	23992 Ft
Commodore Amiga 1200	43992 Ft
Commodore Amiga 1200 Desktop D.	47992 Ft
+ 250MB hard disk (2.5"-es)	36990 Ft
Commodore Amiga CD^{32} + 2 játék	31992 Ft
Comm. A. 4000/040-25MHz/6MB/0MB	239920 Ft
Comm. A. 4000/030-25MHz/4MB/0MB	143920 Ft
Philips 8833II monitor	31992 Ft
Comm. A570 CD-meghajtó A500/500+	11192 Ft
Commodore A-520 TV-Modulator	3992 Ft
Commodore Amiga > EuroScart kábel	392 Ft
Commodore C-64 II	7432 Ft
Commodore C-64 GameSet	7992 Ft
Commodore C-64 TERMINATOR Set	7992 Ft
Commodore datasette	2792 Ft
Commodore MPS 1270 printer (C-64)	15920 Ft
SEGA Megadrive + 2 pad + 4 játék	18392 Ft
SEGA Megadrive + 1 pad + 1 játék	12792 Ft
SEGA MegaCD II + 3 CD játék	39192 Ft
SEGA MegaCD II + 1 CD játék	31992 Ft
SEGA Game Gear + 1 játék	11192 Ft
512 kB órás memóriabővítő	3992 Ft
1.0 MB-os órás chip bővítő A500+-ba	5592 Ft
1.0 MB-os órás chip bővítő A600-ba	6392 Ft
2.0 MB-os órás bővítő A500/A500+-ba	7992 Ft
8.0 MB-os órás fast bővítő A1200-ba	50392 Ft
2.0 MB PCMCIA bővítő (A600, A1200)	11992 Ft
Noris MB 80 3.5" lemeztartó	392 Ft
Noris DB 100 5.25" lemeztartó	392 Ft
Noris porvédő Amiga 600	792 Ft
Noris porvédő C-64 I/II	72/632 Ft
NoName 3.5" DSHD lemez	392 Ft
NoName 5.25" DSDD lemez (BULK)	152 Ft
Maxell 3.5" MF2-2HD lemez	872 Ft
Maxell 5.25" MD-2HD lemez	552 Ft
Wonderline 5.25" DSHD lemez	264 Ft
Polaroid 3.5" DSDD/HD lemez	512/792 Ft
Polaroid 5.25" DSDD lemez	392 Ft
Profex 3.5" DSDD lemez	432 Ft
Profex 3.5" DSDD lemez (11db/form)	472 Ft

Profex 3.5" DSHD lemez (11 db/form)	680 Ft
Profex 5.25" DSHD lemez (11 db/form)	288 Ft
Commodore 64 midi - szoftverrel	5200 Ft
Képdigitalizáló (színes) Atari ST-hez	2392 Ft
Swifty Amiga mouse (3 gombos)	2000 Ft
Mouse Pad	200 Ft
Real Time Clock Amiga 1200-hoz	2000 Ft
Midi Amiga Interface	2800 Ft
Handyscanner (fekete-fehér) Amigához	14392 Ft
Rockey Advanced Video Keying for A.	19992 Ft
Sound Enhancer Amigához	1992 Ft
1.76 MB HD Amiga külső drive (OS2+)	13592 Ft
2.5" - 2.5" Hard disk kábel	792 Ft
Beyond the minds eye (computer anim.)	2392 Ft

Quickshot Joystickok 25 féle típusban

PC árak:

Alaplapok

386DX-40 MHz 128Kb cache (CHIP,AMI)	11520 Ft
486SLC2-50MHz	10800 Ft
486DX-XMHz 256Kb c. 3Vesa, 7ISA, 4*72 pin RAM, EXPERT chipset, Award bios, 3-5V	12552 Ft
486DX-XMHz 256Kb c. 2Vesa, 7ISA, 4*72 pin RAM, VIA Pluto chipset, Award bios enh., 3-5V	11992 Ft
486DX-XMHz 256Kb c. 3PCI, 4ISA, 4*72 pin RAM, SIS chipset, Award bios enh.,3-5V IDE	13600 Ft
486DX-XMHz 256Kb c. 4PCI, 2VESA, 4ISA, 4*72 pin RAM,VIA Pluto chip., Award bios en. 3-5V	16800 Ft
586 60-66MHz	21600-65280 Ft

Processzorok

486DX-40 MHz	Cyrix	7992 Ft
486DX2-66 MHz proc	IBM	10400 Ft
	INTEL	17992 Ft
486DX2-80 MHz processzor	Cyrix	16992 Ft
	AMD	15600 Ft
486DX4-100 MHz processzor	AMD	19200 Ft
	INTEL	21992 Ft
586 Pentium 66/75MHz		37440,35200 Ft
586 Pentium 90/100 MHz		49360,62560 Ft
586 Pentium 120 MHz		109.992 Ft

Monitorok

14" mono VGA (800×600)	10560 Ft
14" PGA color SVGA (1024×768,0.28,LR) 5db tól	23992 Ft
14" Daewoo color VGA (640×480,0.39)	22992 Ft
14" Daewoo color SVGA (NI,LR)	31992 Ft
15" Daewoo color SVGA (LR,NI,Digital)	43992 Ft

I/O kártyák

IDE + HDD/FDD 2S1P1G, 2 buffer	1360 Ft
IDE + HDD/FDD 2S1P1G VESA LB.	2880 Ft
Realtek VGA kártya 256 kB RAM	3300 Ft
Trident 9000C/I VGA 512 kB RAM	4880 Ft
Trident 8900D VGA	2992 Ft
Cirrus 5429	10800 Ft
ET4000W32P	13440 Ft

RAMok, winchesterek

414256 - 128kB RAM	688 Ft
814260 - 512kB RAM	3992 Ft
256 kB/ 1 MB/ 4 MB 70 ns SIMM modul	1600/3992/15120 Ft
4 MB SIMM 70 ns 36 bit	15920 Ft
8 MB SIMM 70 ns 36 bit	32640 Ft
16 MB SIMM 70 ns 36 bit	55992 Ft
32MB SIMM 70 ns 36 bit	103200 Ft
270/ 420/ 520 MB hard disk	17280,18881,19992 Ft
730 MB hard disk	29992 Ft
1000 MB hard disk AT-BUS	39992 Ft
2200 MB hard disk SCSI	148000 Ft

Hangkártyák:

SB 16 MCD OEM/+ASP OEM	10800,15600 Ft
SB 16 PRO CSP/32 AVE ASP	24800,38392 Ft
Gravis Ultra Sound (256)/GUS Max (512)	15192,25992 Ft
GUS ACE	15280 Ft
WD Paradise Prof 16DSP (MultiCD,WT,GM)	15992 Ft
Hangfalak	2448- 7992Ft

Egyéb termékek:

Processzor ventillátor/Cooler	680-1600 Ft
Mono kézi scanner 256 szürke	7992 Ft
Egerek	992-6992 Ft

FAX-Modem kártyák

Discovery Fax/modem 14400 belső+sw	19360 Ft

Babyház, 1.44MB FDD, IDE+ 2S1P1G, 101 gombos bill.		14" VGA mono, 256 kB			14" color SVGA, 1 MB VGA			
		270 MB	420 MB	520 MB	270 MB	420 MB	520 MB	730 MB
A386SX-40 MHz	2MB RAM	58.020	59.732	60.732	76.904	78.616	79.616	87.616
T486SLC-40 MHz	2MB RAM	61.148	62.680	63.860	80.032	81.744	82.744	90.744
C486DX-40 MHz	4MB RAM	79.204	80.916	81.916	98.088	99.800	100.800	108.800
CI486DX2-66 MHz	4MB RAM	81.204	82.916	83.916	100.088	101.800	102.800	110.800
C486DX2-80 MHz	4MB RAM	87.796	89.508	90.508	106.680	108.392	109.392	117.392
A486DX4-100 MHz	4MB RAM	89.956	91.668	92.668	108.840	110.552	111.552	119.552
Pentium 75 MHz	8MB RAM	132.444	134.156	135.156	151.328	153.040	154.040	162.040
Pentium 100 MHz	8MB RAM	158.844	160.556	161.556	177.728	179.440	180.440	188.440

1125 Budapest, Királyhágó utca 2. • Tel/Fax: 156-6790

1135 Budapest, Szent László út 74/a (volt Mautner Sándor)
Tel. / Fax: 149-6165, Tel.: 140-2101 vagy 06-30-410-500

Nyitvatartás:
hétfőtől péntekig 9:00-17:00 - ebédidő: 12:30-13:00, szombaton 9:00-13:00

Áraink az 1 év garanciát igen, de az ÁFÁ-t nem tartalmazzák!
Áraink mindenkori változtatásának a jogát fenntartjuk!

Toshiba 4× sebességű CD-ROM, AT-BUS
22.992 Ft

Több mint 50 CD^{32} program, több mint 70 SEGA MEGADRIVE és SEGA GAME GEAR program

FILMVILÁG



MIAMI RAPSZÓDIA

Gwyn Marcus (Sarah Jessica Parker) úgy dönt, férjhez megy. Számára az élet egy biztos formájának tűnik a házasélet. Azonban hamarosan át kell értékelnie mindent amit eddig tudott vagy tudni vélt a szerelemről, a hűségről, a házasságról...
A festői környezetben játszódó romantikus komédia megmutatja a házasság több oldalát és keresi az értelmét ennek az ősi szövetségnek; ebben a korban is biztos alapot szolgáltat-e vajon az egyén számára. A film rendezője (David Frankel) olyan komédia elkészítésére vállalkozott, ami egy nő szemével mutatja a házasságot. Nem könnyű feladat ez egy férfi számára, mégis megpróbálta. Hogy hogyan sikerült, döntsétek el Ti!

GYORSABB A HALÁLNÁL



Erre a klasszikus stílusú és mégis hagyománytörő western filmre sokan fognak beülni, már csak nosztalgiából is. Sharon Stone, mint western-hős nem mindennapi látványosság. Gene Hackman mint "főgonosz", szintén domináns személyiség. Tehát megvan a két ellentétes pólus, az alap kész.
A történet dióhéjban. Titokzatos és természetesen bosszúra szomjazó hős lovagol be a poros vadnyugati kisvárosba. Az évente egyszer megrendezett pisztoly-párbaj bajnokság tulajdonképpen a város urának szórakozását és riválisainak kiirtását szolgálja. Győzhet-e itt Ellen és ha győzött, vajon végleges győzelmet aratott-e a gonosz felett?
A sztori mondhatnánk hagyományos, egyenes vonalú. Nem kell sokat gondolkodni, ez a film pusztán a szórakoztatásért készült. A vadnyugati történet női főszereplővel esetleg újra divatba hozza a western-t? Ki tudja.

VÍRUS



Dr. Sam Daniels (Dustin Hoffman) a trópusi esőerdőben egy újfajta vírusra bukkan, ami szemmel láthatóan gyorsan terjed és gyilkos fenyegetés minden ember számára. A lehetőség pedig adott, hogy kikerüljön az izolált környezetből. Hiába figyelmezteti azonban feletteseit, nem veszik komolyan. A vírus pedig megtalálja az utat, és feltűnik egy kaliforniai kisvárosban. Sam és volt felesége (Rene Russo) együttes erővel lát neki a vírus terjedésének a megfékezéséhez. Az események alakulását McClintock tábornok (Donald Sutherland) is figyelemmel kíséri, Amerika állampolgárainak biztonsága az ő felelőssége. Győzhet-e a pusztító kór ellen ez a maroknyi csapat? Kiderül a filmből!



Napjainkban egyre inkább a figyelem középpontjába kerülnek a vírusok. A rádió és a televízió is egyre több időt szán arra, hogy a nagy tömegek előtt is feltárja az ismeretlen vírusok felbukkanásának lehetőségeit, kutatásuk és megismerésüknek fontosságát. A Vírus című film mondhatjuk, hogy a legjobb időpontban készült el és nem pusztán egy katasztrófafilm a sok közül, hanem egyfajta figyelmeztetés korunk emberének: Nem mi vagyunk a természet urai!



Bevezető

(Hmmm, hogyan is kezdjem ... nemhh, ez már volt ... ez meg unalmas, ... ja persze, mi lenne ha most valami egyszerűvel kezdeném... hát persze, ez kiváló, zseniális, kolosszális, egyszóval korszakalkotó! Akkor pedig...)

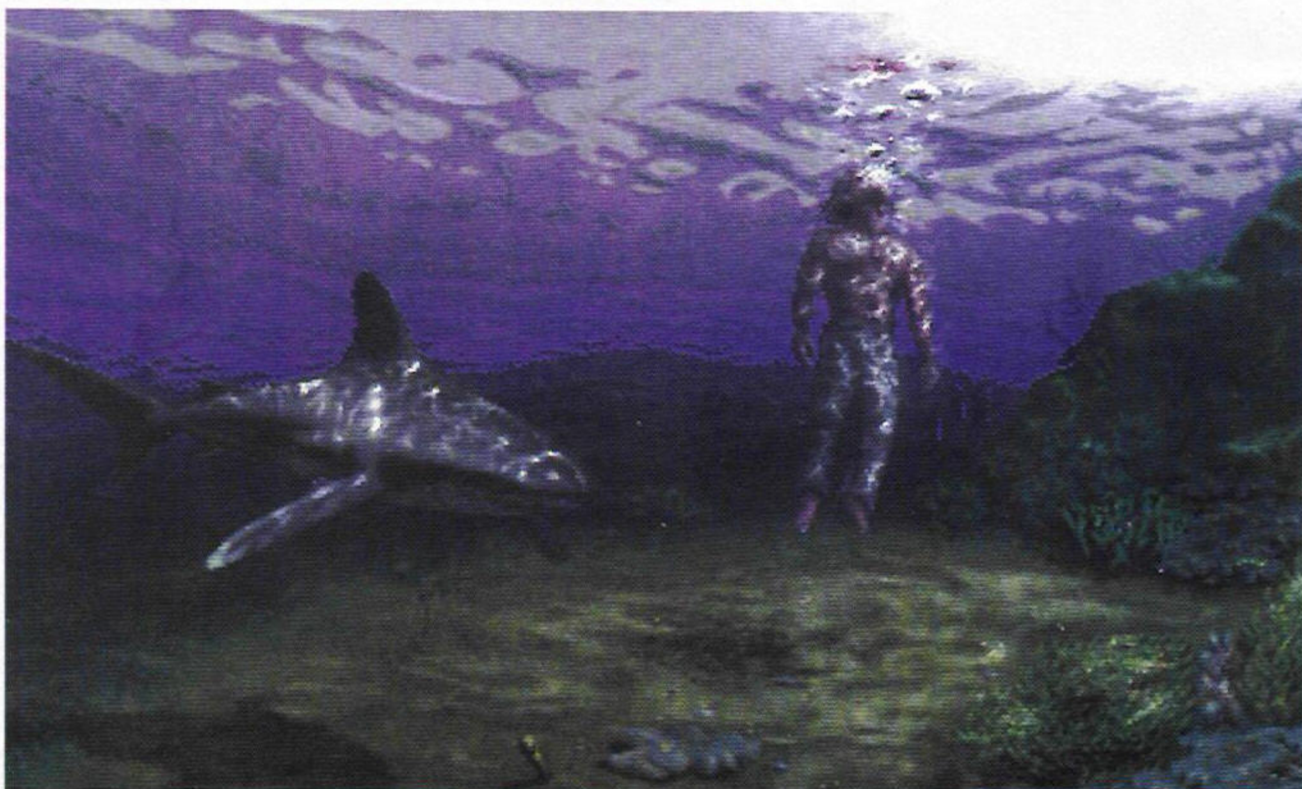
Sziasztok! Az Istenek mérjék bőséges áldásaikat rátok!

Vége a sulinak, gondolom mindenki otthagyva csapot-papot, könyveket, számítógépet rohan a strandra egy jót lubickolni, csajozni, pihenni a hétágra sütő napon. Igen, ezt valahogy így kell csinálni, a következő hónapok a tietek, csak semmi felesleges fejtágítás *(majd annak is eljön az ideje, hehehe! – Lord Chaos)*. Azért meg kell mondanom, az irigyetek vagyok. Képzeljetek el egy otthon a számítógépe előtt görnyedő palit, akit a Leadási Határidő nevezetű gonosz alak odaláncolt a székéhez, akiről csorog a hőségtől a veríték, már napok óta csak a kiszáradt tökre emlékeztető búráját töri, melyre persze ki van akasztva egy tábla az alábbi üzenettel: "Szabadságon vagyok! Agy" és álmodozik, hogy egyszer vége lesz ennek a rémálomnak. Csak azok ismerhetik az effajta érzést akik a pótvizsgájukra készülnek, nekik is részvétem. Akkor lássuk, mit sikerült nektek összepötyögni. Az első *(Tudjuk, rendhagyó... – Lord Piszka) (Ki engedte ezt a Lord Piszkát idefirkantani?! – Lord Chaos)* cikk a Fried Bits III nevezetű találkozó tolmácsolása, a fotók az ott készült alkotásokból valók. A második egy kiváló ST-s IDE winchesterillesztőről szól, mely amilyen egyszerű, olyan nagyszerű, meglátjátok! Utoljára kívánnék nektek egy kiváló nyarat, sok-sok pihenést és tartalmas időtöltést. A gépek pedig mehetnek a szekrénybe!



Ciao!

Lord Chaos

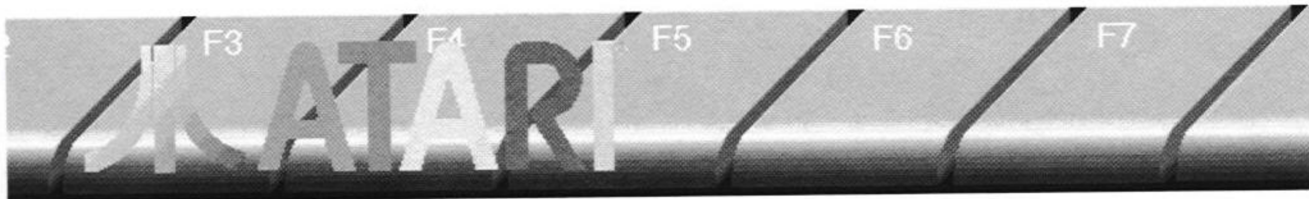


Fried Bits III

Lassan már hagyománnyá válik, hogy évente tavasszal megrendezésre kerül a német atarisok által kezdeményezett, de nem csak atarisoknak és nem csak honiaknak szóló óriási parti, a Fried Bits, ahol Falconokon kívül szép számmal látni Amigákat, PC-ket, de még Archimedeseket is, és ahol ugyancsak tendencia az egyre több külföldi (francia, angol, svéd stb.) csapat részvétele is.

Az idei a Fried Bits III, azaz a 3. kiadás volt, melyet valamikor április közepén Brémában rendeztek meg *(javítsatok ki, ha rosszul tudom – Lord Chaos)*, melyre kicsiny stábunk is hivatott volt, de a dolog nem jött össze, így hát ezt a kis beszámolót A.-t- of Cream segítségével készítettem el *(Danke sehr! – Lord Chaos)*, olvassátok szeretettel! Aki folyamatosan figyelemmel kíséri a Falcon scene-t, az talán emlékszik a Fried Bits II beszámolójára. Azóta eltelt egy év, de a FB 3-as is igazolta, hogy ez a legjelentősebb eseménye a Falconos scene-nek, és jelentőségét az is emeli, hogy egyre több külföldi csapat is eljött ezekre a találkozókra. Sajnos az elhelyezéssel akadtak problémák, nem mindenkinek jutott szálláshely, pedig a tavalyihoz képest kétszer annyi helyet biztosítottak a szervezők. Körülbelül 220-230 ember "zsúfolódott" össze két nagyobb terembe és sok-sok apróbb helyiségben. De ezek a termek csak az igazi scene-partisoknak volt ajánlott, ahol a zajszint fordított arányosságban állt a levegő oxigénszintjével!

Aki először jött el, az is tapasztalhatta, hogy mennyire pozitív a légkör az ilyen ataris partikon. A coderek egymás szavába vágva ecsetelték, ki is ért többet a DSP-hez, a grafikusok csiszolgatták fontjaikat vagy egyéb műveiket, a zenészek pedig együtt hallgatták dalaikat egy soundtracker előtt. Az is fantasztikus volt, hogy azok az emberek, akik még egy évvel ezelőtt csak kóstolgatták a Falcon képességeket, időközben kikupálódtak s most ontják magukból a jobbnál jobb kódokat. Érdekes volt az is, hogy Archimedes-eseket is lehetett a partin látni. Miközben a skacok alkottak, magam is megismerkedhettem egy RISK-PC képességeivel. Kétségtelenül lehetett jó szoftvereket látni, ellenben jóval kevesebben voltak a Falconosoknál és az Amigásoknál. Apropó Amiga! Természetesen lehetett különböző Amigás csapatoktól mindenféle ínyencséget látni az A1200-eseken, kamatozódott rendesen az A500-asokon szerzett tapasztalat. Mellesleg itt-ott még előfordultak kisebb PC-s kupacok is, itt általában DOOM-(vagy klón-) partik voltak jellemzők *(hiába, ha már kódolni nem tudnak... – Lord "Evil" Chaos)*. Az egész partin az volt a legszebb, hogy néhány nagy ataris öreggel is lehetett találkozni, itt van pl. Daryl a legendás "The Exceptions" csapatból *(óóóhhh, The Big Demóóóóhhh! – The Big Chaos)*, aki tényleg ott kódorgott. Mivel a csapat már nem létezik, ezért egy pompás "EX-TEX" feliratot viselt magán. Bár azért meg kell mondani, Daryl továbbra is hű maradt az Atarihoz, hiszen most éppen egy Jaguar projecten dolgozik (Sok sikert neki!), mellesleg örömmel újságolta a jó hírt, miszerint Jochen Hippel (MAD MAX/TEX) ismét ír zenét, csak most éppen Jagra. Ha már a Jagot emlegettem, akkor álljunk most meg itt egy kicsit. Egy igazi scene tag, aki sohasem hiányozhat innen és nem is maradt otthon, Marc Rososcha – aki időközben az "Iron Soldier" nevezetű Jag gáméval szerzett magának nevet – szintén itt ólálkodott Michel Blittnerrel az FB3-an. Sajnos az idő *(meg a hely...! – szerkesztő kt.)* hiánya miatt lehetetlen volt mindenkivel találkozni, de azért sikerült elcsípni egy rövid társalgásra Wotan-t az EKO nevezetű francia csapattól, s volt szerencsém tesztelni az Asteroid egy majdnem kész Falconos klónját, ahol – szokás szerint – ray-tracelt sprite-ok (édes anyanyelvünk!), TC háttér, JagPad vezérlési lehetőségeket láthattam, de a hangok sem elhanyagolandóak. Az egészben persze az a legmókásabb (erről a fortélyos coder gondoskodott), amikor az ellenséges aszteroidák a fizika törvényein harsányan kacagva visszapattannak egymásról, mintha gumilabdák lennének. A játék hamarosan a "piacon" lesz. Ezután elbeszélgettem a Frontier Software tagjaival (DUNE), akiktől megtudtam, hogy hamarosan megjelenik a "Dgraf" nevű rajzprogramjuk végleges változata *(Kóbor apácák figyelem! Ez csak munkacím! Más néven fog megjelenni! – Lord Chaos)*. Ezenkívül ők készítették az Obsession Falconos verzióját is, mely május végén meg is jelent. Az Obsession eredeti alkotói, az UDS is megjelentette új játékát STe-re, a Substation-t, mely egy realtime 3D Gouraud-árnyalt falakkal övezett Wolfie-3D-style játék, melyben lehetőség nyílik MIDI-n keresztül többedmagunkkal játszani. A játékba még belekerült egy speciális 3D hangrendszer is. Lesz Falconos verzió is, és így a Substation lesz a következő sokat emlegetett – nem-Jaguaros – ataris játék... A "Dynabusters+" készítői is készülnek valami 6 játékos Falconos meglepetéssel... A compok. Akkor most következzék a parti fénypontja, a Compo! Elsőként a zenei verseny kezdődött. 22 tracker mester nevezett a megmérettetésre. Minden nótából 2 perc lett lejátszva, ahol nem mindig lehetett egyértelműen megállapítani a stílust, a palettán hallható volt a trance-től a technon keresztül a dance-ig minden. Nem csoda, hogy a tömeg egy nagy fülként hallgatta a műveket, de a végén azért arra mindenki rájött, hogy illik levegőt is venni... Ezután jöt-



tek a grafikusok, 16 szakavatott műve járult a színre. Itt már egyértelműen minőségemelkedést lehetett megállapítani a korábbi compokkal szemben...

A következő szám a shortro-ké volt eléggé vegyes minőséggel. Egyébként itt a shortro 96 kbyte-nál nem hosszabb demokat jelent. Mint említettem volt, a választék eléggé vegyes. Lehetett itt látni a csúcs effektektől a vidám poén és gégeszaggató gegtrókon keresztül a gyorsan összetákolt oldies-ig mindent.

De aztán egy szünet után jött a "mindösszе" egy félgigás vinyót kitevő demo compo! Sajnos nem volt egyetlenegy csapat sem, akinek a munkája teljesen elkészült volna, igazából csak preview-k futkostak. Nyugalom, azért volt olyan is, aminek a hatása után mindenki keresgélni kezdte elhagyott állát. Híresebb csapatok – Lazer, EKO, Avena – mellett voltak elsőmunkás ismeretlenek is (Impulse, Therapy), melyeknek sajnos nem sok esélyük volt a Nagyok ellen. Már javában éjfélre járt, mire befejeződött a nevezések számlálása és egyéb adminisztrációs dolgok elintézése.

Mellesleg meg kell jegyezni, hogy a verseny megszervezése és lebonyolítása valóban brilliáns munka volt, a résztvevők is igazán meg voltak elégedve, mindenképpen kijár egy komoly vállon veregetés a házigazdáknak és a következő egyéneknek: Tom G, Mr. Coke (Avena), Bull, Smart (Channel 38), de StaLLion (AURA) kettőzött jutalmat érdemel (dupla vállon veregetés). A résztvevők számára a legizgalmasabb rész viszont április 17-én kezdődött, amikor is a győztes megkapta a szokásos királyság plusz fele királylányt *(vagy nem így van? – King Chaos)*. A kíváncsiságtól agyonfúrt tömeg utoljára még egyszer a szervezőszobához fáradt és Mr. Coke (a kis csibész) apró pontszámláló programja által okozott egy pár perc feszült izgalmat, a versenyzők arcáról le lehetett olvasni a kétségbeesett reménykedést, hátha nem ő. Végül következzenek a helyezések:

A zenészeknél STAX (Lazer) 69 ponttal lett a harmadik. A második helyezett FXL (TNB) 112 ponttal. Az első helyen Tommy (Avena) landolt 152 pontjával. A grafikusoknál a harmadik JMS(Newline) 125 ponttal, a második Niko (EKO) 189 ponttal, az első pedig a közönség kedvence, A.-t- (Cream/Avena) lett 207 ponttal (Hé, hiszen ez én vagyok! - A.-t-).

96k-tro: 3. helyezett STAX lett a 3D DOOM algoritmusával és 150 pontjával *(Erről tettem említést az előző számban! – Lord Chaos)*, a második helyezett a "The Chaos Engine" kiváló fxekkel és cool zenével lett 194 ponttal, az első pedig a Lucky Of ST (Inter), Synacore (TSCC) és Innovator (Newline) trió által alkotott remekművel, a "Terrorise Your Soul"-lal lett 391 ponttal *(Volt szerencsém a demóhoz, hmmm, tudnak valamit... – Lord Chaos)*.

Ezek után lássuk a demókat. Na itt aztán volt nagy tumulás, tolakodás. Az első három helyezett kimagasló, ámde stílusjegyeiben lényegesen különböző demó volt. A harmadik helyen 245 ponttal az Avena, szorosan előtte az EKO 275 ponttal végzett. Az EKO egy igazán feledhetetlen DSP-s vektorgrafikus demóval nevezett. Az első helyet természetesen a tavalyi győztes, a LAZER aratta le, ők 292 pontot zsebeltek be. Nos, művük műfajának pontos meghatározásánál nem egészen a "demó" szó felel meg, inkább zenei videónak, "klip"-nek lehetne nevezni, mindenesetre nagyon figyelemreméltó. Fáradozásuk jutalma egy Sony Playstation volt. Váljék egészségükre! Eddig tartott a riport, remélem, mindenki jól szórakozott. +'1x (ejtsd: még egyszer) megköszönöm **A.-t-**-nek a segítséget. Szevasztok!

Lord Chaos

Zenius HD vezérlő

Hölgyeim és Uraim, tisztelt egybegyűltek itt a helyszínen és otthon a tévénézők sokasága *(Héé, és hol maradnak a Kedves Olvasók?! – Lord Chaos)*. Először is engedjék - engedjétek - meg, hogy örömömet megosszam önökkel, melynek forrása a következőkben bemutatásra kerülő merevlemez-illesztő. Ami miatt mindenképpen figyelemre méltó, az a kompaktságában, egyszerűségében és olcsóságában rejlik. Üzembe helyezése nagyon egyszerű, használata meg szinte oly banális, mint egy egér kezelése. De ami még nagyon fontos az az, hogy ez magyar termék, amely bátran megállja a helyét bármely más hasonló külföldi termékkel szemben, és az sem mindegy, hogy az ára magyar pénztárcához van méretezve. Nem kívánom tovább szaporítani a szót, hadd beszéljenek róla a készítői.

A Zenius Hardware Studio terméke régi igényt elégít ki: Lehetővé teszi AT-buszos (IDE) merevlemezek csatlakoztatását Atari ST/STE típusú számítógépekhez mindenféle belső átalakítás nélkül. Az illesztő külső megjelenése egy doboz, amelyben az áramkörön kívül maga a csatlakoztatandó merevlemez is helyet kap. A csatlakoztatás a számítógép ROM-portjára történik, azonban a doboz bal oldalán található egy továbbmenő csatlakozó, ahová ugyan futtatható programot tartalmazó ROM-ot nem, de hardware-kulcsokat, egyes más illesztőáramköröket, valamint még egy ilyen merevlemez-illesztő kapcsolható. Ilyenformán - mivel egy illesztő két merevlemez csatlakoztatását teszi lehetővé - négy merevlemez lehet egyidejűleg a számítógépre csatolva. Az illesztő nagy előnye *(ettől olyan olcsó – Lord Chaos)* a hazai kereskedelmi forgalomban az IBM PC kompatibilis számítógépekhez vásárolható IDE merevlemezekkel való működésében rejlik, hiszen ezek a típusok a legelterjedtebbek és ezért a legolcsóbbak, gyakorlatilag az összes típussal kiválóan működik.

Illesztőnk ROM-ba égetve tartalmazza a működtetéshez szükséges meghajtó- és partícionáló programot, vagyis az illesztő(k) és a merevlemez(ek) csatlakoztatása után a rendszer azonnal használható. Partícionálatlan merevlemez esetén az előkészítést és a logikai meghajtók létrehozását is elvégezhetjük az interfész saját ROM-jában található FDISK programmal. Bekapcsolás után azonnal bejelentkezik a meghajtóprogram, ám a tényleges meghajtó üzembe helyezését a felhasználó megszakíthatja. A meghajtóprogram utólag is elindítható, tehát amennyiben merevlemezünkön lévő accessory-k és automatikus indítású programok indítását meg óhajtjuk akadályozni, de a merevlemez állományaihoz hozzá szeretnénk férni, nincs más dolgunk, mint rendszerfelálláskor megakadályozni a meghajtó felállását, majd "kézzel" elindítani. A meghajtóprogram, amennyiben indulását nem szakítja meg felhasználói beavatkozás, tájékoztatást ad a csatlakoztatott illesztőáramkörök és merevlemezek állapotáról: létezik/nem létezik, esetleges hibák, valamint a merevlemezeken található logikai meghajtók betűjelei.

A meghajtóprogram szoftverkompatibilitása kis memóriaigénye miatt még az eredeti, AHDI-rendszerű meghajtókét is felülmúlja, eddigi tapasztalatunk szerint néhány, egyébként is hibás programot leszámítva nincs program, amely ne futna illesztőnkkel bővített rendszeren. Az áramkör az ACSI porton lévő merevlemezekkel párhuzamosan is működtethető, a párhuzamos használat minden probléma nélkül megvalósítható.

Assembly

PROGRAMOZÁS

Üdv mindenkinek!

Már régebben ígértem, hogy foglalkozni fogunk a Reqtools library kezelésével. Nos, lassan ideje volt törleszteni ilyen irányú adósságaimat, így ebben a hónapban megismerkedhetünk egy négyféle requestertípust kezelő forrással.

A program első lépésként megnyitja a szükséges könyvtárakat (DOS, ill. Reqtools). Ezután elkérjük a standard output-ként használt filehandler címét, ugyanis később szándékunkban áll néhány dolgot kiírni a képernyőre. Ha ez megtörtént, kirakunk egy ún. EZRequest-et, melynek segítségével a felhasználó választhat több felkínált lehetőség közül. Az EZRequest az egyik leggyakrabban használt reqtools funkció, előnye már a nevében is olvasható, ugyanis rendkívül egyszerű kezelni, a library megnyitásán kívül semmilyen inicializálást nem igényel. Az EZRequest eredményétől függően ezután elugrunk a kívánt requestertípus megjelenítését végző programrészekre.

A háromféle típus kezelése mondhatni kísértetiesen hasonlít egymásra, ezért nem térek ki külön-külön mind a háromra. Általánosságban: az rtAllocRequestA függvény segítségével lefoglalunk az adott típus számára egy struktúrát, majd ennek a címével plusz még néhány paraméterrel meghívjuk a tulajdonképpeni requester funkciókat ellátó függvényt. A visszatérési érték általában csak arról tájékoztat, hogy a felhasználó a requester-t Cancel-lel vagy valamilyen elfogadást jelző módon zárta-e le. Minden visszaadott értéket a requester-hez tartozó struktúrából tudunk kiolvasni. A kiolvasást itt néhány értékre bemutatom, s az exec RawDoFmt és a dos FPutC függvényének segítségével ki is írom a standard output-ra. Mindenkinek figyelmébe ajánlom, még mielőtt teljesen összezavarodna, hogy a RawDoFmt által kért adatokat a verembe rakom le, ezért van minden fordított sorrendben. Ha befejeztük a munkát kedvenc requester-ünkkel, a lefoglalt struktúrát a reqtools segítségével felszabadítjuk, majd a többi takarítás után kilépünk.

Mint az a rövid ismertetőből is kiderült, célom nem volt több, mint egy rövid kis példaprogram közlése. A részletes dokumentációt, a szükséges include és doc file-okat meg lehet találni a teljes reqtools csomagban, mely több BBS-ről és az Aminetről is letölthető. Az Aminet-tel kapcsolatban egy tipp: jelenleg Magyarországról a leggyorsabban elérhető tükör az ftp.cnam.fr. Igaz, hogy ez csak egy parciális mirror, de azért sok minden megvan ott is. A leggyorsabb teljes tükör talán az ftp.luth.se.

Prunoki
hegyvari@nfs.jozsef.kando.hu

Ui.: mindenkitől elnézést kérek, de mostanában kissé lassú vagyok a levelek megválaszolásával, holmi szakdolgozat-leadással és védéssel egybekötött államvizsga feltartott. Megpróbálok visszatérni a régi kerékvágásba és fordítok egy kis időt a vax.jozsef.kando.hu amigás zónájának helyrerakására is.

```
            incdir      include:
            include     "hdl:trashcan/reqtools.i"

            include     "hdl:trashcan/reqtools_lib.i"
            include     lvo3.0/exec_lib.i
            include     lvo3.0/dos_lib.i

s           move.l      4.w,a6

            lea         ReqName,a1
            jsr         _LVOOldOpenLibrary(a6)
            move.l      d0,reqbase
            tst.l       d0
            beq.w       shutdown

            lea         DosName,a1
            jsr         _LVOOldOpenLibrary(a6)
            move.l      d0,dosbase
            tst.l       d0
            beq.w       shutdown

            move.l      dosbase,a6
            jsr         _LVOOutput(a6)
            move.l      d0,output

            move.l      reqbase(pc),a6
            lea         body(pc),a1
            lea         gad(pc),a2
            sub.l       a3,a3
            sub.l       a4,a4
            sub.l       a0,a0
            jsr         _LVOrtEZRequestA(a6)
            move.l      ugrotabla(pc,d0.l*4),a0
            jmp         (a0)

ugrotabla   dc.l        font,file,scr

font        move.l      reqbase(pc),a6
            move.l      #RT_FONTREQ,d0
            sub.l       a0,a0
            jsr         _LVOrtAllocRequestA(a6)
            move.l      d0,fontreq
            tst.l       d0
            beq.w       shutdown

            move.l      fontreq(pc),a1
            lea         fonttitle(pc),a3
            sub.l       a0,a0
            jsr         _LVOrtFontRequestA(a6)

            tst.l       d0
            beq.s       .nokiir
            move.l      sp,stack
            move.w      #$0a,-(sp)
            move.l      fontreq(pc),a0
            lea         rtfo_Attr(a0),a0
            move.w      ta_YSize(a0),-(sp)
            move.l      #fontheight,-(sp)
            move.w      #$0a,-(sp)
            move.l      ta_Name(a0),-(sp)
            move.l      #fontname,-(sp)
            move.l      4.w,a6
            lea         fontfmt(pc),a0
            move.l      sp,a1
            lea         writechar(pc),a2
            sub.l       a3,a3
            jsr         _LVORawDoFmt(a6)
            move.l      stack(pc),sp

.nokiir     move.l      reqbase(pc),a6
            move.l      fontreq(pc),a1
            jsr         _LVOrtFreeRequest(a6)
            bra.w       shutdown

scr         move.l      reqbase(pc),a6
            move.l      #RT_SCREENMODEREQ,d0
            sub.l       a0,a0
            jsr         _LVOrtAllocRequestA(a6)
            move.l      d0,screenreq
            tst.l       d0
            beq.w       shutdown

            move.l      screenreq(pc),a1
            lea         screentitle(pc),a3
            lea         scrreqtags(pc),a0
            jsr         _LVOrtScreenModeRequestA(a6)

            tst.l       d0
            beq.s       .nokiir
            move.l      sp,stack
            move.l      screenreq(pc),a0
            move.w      #$0a,-(sp)
            move.w      rtsc_DisplayDepth(a0),-(sp)
            move.l      #scrdepth,-(sp)
            move.w      #$0a,-(sp)
            move.w      rtsc_DisplayHeight(a0),-(sp)
            move.w      #"*",-(sp)
            move.w      rtsc_DisplayWidth(a0),-(sp)
            move.l      #scrsize,-(sp)
            move.w      #$0a,-(sp)
            move.l      rtsc_DisplayID(a0),-(sp)
            move.l      #scrid,-(sp)
            move.l      4.w,a6
            lea         rawfmt(pc),a0
            move.l      a7,a1
            lea         writechar(pc),a2
            sub.l       a3,a3
            jsr         _LVORawDoFmt(a6)
            move.l      stack(pc),sp

.nokiir     move.l      reqbase(pc),a6
            move.l      screenreq(pc),a1
            jsr         _LVOrtFreeRequest(a6)
            bra.s       shutdown

file        move.l      reqbase(pc),a6
            move.l      #RT_FILEREQ,d0
            sub.l       a0,a0
            jsr         _LVOrtAllocRequestA(a6)
            move.l      d0,filereq
            tst.l       d0
            beq.s       shutdown

            move.l      filereq(pc),a1
            lea         filebuffer(pc),a2
            lea         freqtitle(pc),a3
            sub.l       a0,a0
            jsr         _LVOrtFileRequestA(a6)
            tst.l       d0
            beq.s       cancel

            move.l      sp,stack
            move.w      #$0a,-(sp)
            move.l      #filebuffer,-(sp)
            move.w      #$0a,-(sp)
            move.l      filereq(pc),a0
            move.l      rtfi_Dir(a0),-(sp)
            move.l      4.w,a6
            lea         dirfmt(pc),a0
            move.l      sp,a1
            lea         writechar(pc),a2
            sub.l       a3,a3
            jsr         _LVORawDoFmt(a6)
            move.l      stack(pc),sp

cancel      move.l      reqbase(pc),a6
            move.l      filereq(pc),a1
            move.l      a1,d0
            tst.l       d0
            beq.s       shutdown
            jsr         _LVOrtFreeRequest(a6)

shutdown    move.l      4.w,a6
            move.l      dosbase(pc),a1
            beq.s       nodos
            jsr         _LVOCloseLibrary(a6)

nodos       move.l      reqbase(pc),a1
            beq.s       out
            jsr         _LVOCloseLibrary(a6)

out         moveq       #0,d0
            rts

writechar   move.l      output(pc),d1
            moveq       #0,d2
            move.b      d0,d2
            move.l      a6,-(sp)
            move.l      dosbase(pc),a6
            jsr         _LVOFPutC(a6)
            move.l      (sp)+,a6
            rts

ReqName     dc.b        "reqtools.library",0
DosName     dc.b        "dos.library",0
filebuffer  dcb.b       108,0
freqtitle   dc.b        "Demo Filerequester",0
reqbase     dc.l        0
dosbase     dc.l        0
output      dc.l        0
filereq     dc.l        0
screenreq   dc.l        0
fontreq     dc.l        0
stack       dc.l        0
scrreqtags  dc.l        RTSC_Flags, SCREQF_OVERSCANGAD !
SCREQF_AUTOSCROLLGAD ! SCREQF_SIZEGADS ! SCREQF_DEPTHGAD
            dc.l        TAG_END
body        dc.b        "Choose one of the requester
types",0
gad         dc.b
"FileRequester|ScreenModeRequester|FontRequester",0
screentitle dc.b        "Screenmode Requester",0
fonttitle   dc.b        "Font Requester",0
rawfmt      dc.b        "%s%lx%c%s%d%c%d%c%s%d%c",0
dirfmt      dc.b        "%s%c%s%c",0
fontfmt     dc.b        "%s%s%c%s%d%c",0
scrdepth    dc.b        "screendepth: ",0
scrsize     dc.b        "screensize: ",0
scrid       dc.b        "screenID: ",0
fontheight  dc.b        "fontheight: ",0
fontname    dc.b        "fontname: ",0
```

CHEAT MODE

CIVILIZATION

Egy kimentett állás áll egy CIVILX.MAP és egy CIVILX.SVE - ból, ebből a SVE-t töltsük be egy hexa-editorba (diskmon vagy akármi) és másszunk el a file kezdetétől kb. $2000-ig, itt kezdődnek az egységek nevei, és adatai így:

```
40 69 6c 69 74 69 61 00 00 00 00 00 00 22 00 00   Militia........
^                 Mikor avul el ^     ^
Név kezdete                       Egység típusa
00 01 00 00 00 01 00 01 00 01 00 00 00 00          ..............
   ^    ^    ^    ^    ^    ^    ^
Mozgáspont| Tám.pont  | X10term. |    Teherbírás
          |     Véd.pont   Tereplátás
Hány körig bírja
 levegőben
```

00. Név - az egység neve- jól néz ki magyarul
13. Mikor avul el- ezután nem lehet gyártani ($7F-nél soha)
15. Egység típusa - $00-földi $01-légi $02-vízi
17. Mozgáspont - $28 nál (dec. 40) több nem érdemes
19. Hány körig bírja levegőben - ez Bombernél 2, amitől 2 körig tud repülni leszállás nélkül, ezt is $28 - ra (ebből lesz mozgáspontnál pl.: 40 (1600)
21. Tám. pont egyértelmű, $28-ra, de Settlernél, Caravannál, Diplomatnál, és Nuclearnál ne állítsuk át.
23. Véd. pont ld. Tám pont, de itt nincs korlát.
35. X10 term - ennyiszer tíz termelési pontba kerül ($01-re)
37. Tereplátás - egy lépésnél ennyi területet lát (03-nál földön és vízen is 2 lépésnyit)
39. Teherbírás - ennyi sereget tud cipelni - max. $08-ig, így lesz Transporterünk, ami visz 8 Armor-t, amik mind visznek 8-8 Settlert, amik mind .....

És így tovább az összes egységnél. Figyelmeztetés: ezek a változások az ellenfél seregeire is valósak lesznek. Jó szórakozást (és thanx to Gwyldyn, aki az egészre rájött).

A-TRAIN

Játék közben bármikor írjuk be :
"CHEATERCHEATERWIMP" - kb 50,000,000 pénz

ALADDIN

Ha véletlenül trainer nélküli változatunk van, egy laza mozdulattal könnyíthetünk a játékon, ha pause közben a következő irányokba húzzuk a joyt : Fel, Le, Balra, Jobbra, Tűz, L, F, J, B, T, L, J, T, J, L, T, F, F, T, L, F, L, T.
Észre fogjuk venni, ha sikerült, ezután:
'F10' irány a bonus-pálya '1'-'9' irány az a sorszámú pálya 'Z' irány a pálya másik része a joyjal '+' és '-' a fenti mozgás sebességét állítja. A bonus pályán pause, majd 'TAB', és lássuk a csodát...

MORTAL KOMBAT II

Itt van 2 fontos kód: a START/OPTIONS képernyőn 'FIONA' nincs vér (fujj) és az optionsban 'ZEDWEB' - diagnostics menü.

BANSHEE

A címképernyőn vagy az intro alatt 'FLEV17' + RETURN, ez az örökélet (villanást lehet látni, ha sikerült). És egy kis hülyeség: ugyanott 'I AM EXQUISITELY EVIL' + RETURN, na ezt meglátjátok...

BLOB

Régi, de jó játék. Könnyebb lesz, ha a kódhoz ANKH-ot írunk. Ha így sem sikerül, a pályakódok : 'EASY' 'TAXY' 'TWIN' 'XNOR' 'HYPO' 'HIHO' 'FLUF' 'WANE' 'MIST' 'JOWL' ennyi elég is lesz.

CHAOS STRIKES BACK

(csak A500)
1. Keressünk egy sárkányt
2. Süssük el a "MON ZO GOR SAR" igét (minden rúnából a 6.)
3. 'ESC' – pause
4. 'ALT' lenyomva, és gépeljük be: 'LORD LIBRASULUS SMITHES THEE DOWN'.
4. 'ESC' – pause ki
5. Csapjuk le a sárkányt (hihi)
6. Szedjük fel a tűzbotot és örvendjünk a sérthetetlenségnek.

DISPOSABLE HERO

A highscore táblán a bal egérgomb mellé nyomogassuk le sorban az 'EUPHORIA' betűit, majd vissza a főmenübe, és lásd:

FLASHBACK

Kódok:
EASY: "BACK" "LOUP" "CINE" "GOOD" "SPIZ" "BIOS" "HALL"
NORMAL: "PLAY" "TOIT" "ZAPP" "LYNX" "SCSI" "GARY" "PONT"
DIFFICULT: "CLOP" "CARA" "CALE" "FONT" "HASH" "FIBO" "TIPS"

FRONTIER

Az ugrás üzemanyagköltsége kb. 650 fényév után átpörög (irány a galaxis másik vége!).

GALAGA'92

(és talán a Deluxe részek is)
A címképernyőn írjuk be a következőt: "ALIENSGOHOME". Ezután játék közben:
"1" +1 élet
"S" Sebesség fel
"D" dupla lövés
"F" tűzerő +++
"N" következő pálya
"B" SCOPE (az a szörnybeszívó izé)

HIRED GUNS

Bármikor beírhatjuk a következőket, hatásuk RESET-ig megmarad:

"AMIGA" -végtelen energia, töltény, minden misszió választható, stb.
"APPLEGATE" -minden ajtó kinyílik
"CHRISTINA" -minden misszió indítható, akárhány egyforma karakterrel.

IK+

Néhány érdekes kód, csak úgy ömlesztve:

FREZ, PAC, FISH, BIRD, PERI, ANBK, ANGL, EDHK, FOOK, GLZP,GPZP,SHAH, SIMR, STEW, SUNL, TOTO, FAST, TITL, ARCH, JACQ, SLAN, DATE, WANK, DICK, JUMP ,GERM, FILT, CUNTCUNT,
és végül FUCKFUCK

ISHAR 3

Vigyük az egeret a képernyő bal széléhez (nem azt, a kurzort! ;), és tartsuk lenyomva az 'ALT' 'CTRL' 'V' gombokat, nyomjuk le az egér bal legszélső gombját. Érdekes, de gyorsan meggyógyultak (lehet, hogy működik az első 2 részben is)!

KID CHAOS

Érdekes kódok: (a password menübe)

"ARCADEGAMES" kedves aljátékok menü
"HARDASNAILS" Cheat menü
"BMNEPGHITJJ" hát, izé nem tudom (de valamire biztos jó)

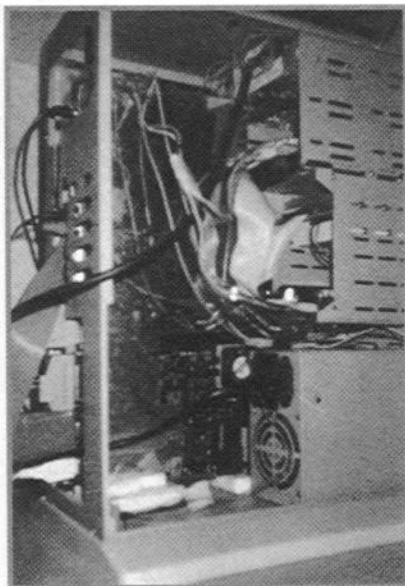
Pályakódok

"LFEGOKOKQCK" 2.világ
"MDORQAPKHOL" 3.világ
"NRLQTAGASIM" 4.világ
"OPTSQARBLOD" 5.világ

by GMD of RAM Team

AZ A1200 TORONYBAN

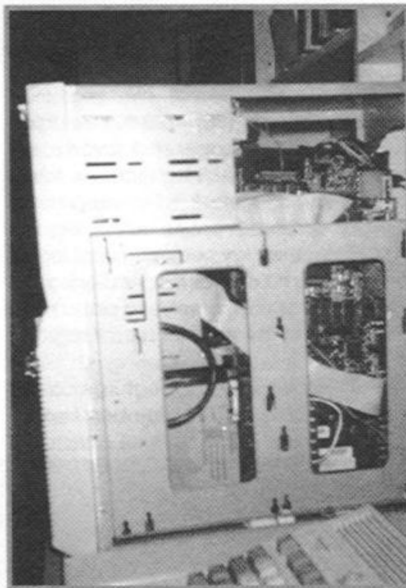
Bizonyára sok A1200 tulajdonosnak feltűnt már a Commodore egyik nagy hülyesége, hogy kevés helyet hagyott a gép belsejében. Még akkor is kevés ha csak egy -ma már alapkiépítésűnek számító- winchesteres, fastram-os gépet nézünk; és akkor még nem beszéltünk a turbókártyákról, amik igencsak fűtik a belső teret. Mondjuk ezt meg lehet oldani úgy, hogy a vinyót kivezetjük, a procira pedig egy hűtőbordát és egy ventilátort rakunk. Csakhogy először is, hogy néz ki egy vinyó ha egy megreszelt Amigából lóg ki; másodszor pedig ahhoz, hogy a ventilátor beférjen ki kell vágni a ház aljából és lábakra kell tenni, mert igencsak kiáll alul; harmadszor pedig a meleg levegő felfelé száll, a processzor a kártyán viszont alul van, tehát majdnem olyan, mintha ott se lenne. Congratulations Commodore, csak így tovább! Namár most ez még hagyján is lenne, de ha megtoldjuk még egy vinyóval (összesen 5 db lehet) és egy CD-ROM meghajtóval, akkor olyan kupi lesz az asztalon, hogy még egy üveg sört sem tudunk lerakni, ráadásul a tápegység már a felénél kifullad. (Commodore Suxx)



Nos, ezek után joggal kérdezhetitek, hogy akkor mi a teendő. Egyszerűen toronyba kell rakni az egész kócerájt és nincs gond többé. Erre két alternatíva kínálkozik, a választást a pénztárcánk vastagsága dönti el helyettünk. A drágább, de egyszerűbb módja az, ha 499DM-ért rendelünk egy erre a célra kivitelezett tornyot, mellyel pár perc alatt, forrasztás nélkül megoldhatjuk a gondokat. A másik jóval olcsóbb, de időigényesebb megoldás az, ha veszünk egy PC-s MIDI-tornyot vagy Desktop-ot. Mivel itt, ebben a csóró országban sokan inkább az utóbbi verziót választják, ezért szeretném megosztani minden Amigással az ezzel szerzett tapasztalataimat.

Mindenesetre szükségünk lesz egy legalább 50 cm magas,és 40 cm hosszú toronyra (vagy Desktopra), egy 40-50 cm hosszú 2.5 inches HD-kábelra, egy 1.5 m hosszú 32 eres HD kábelra (dugó felesleges), 3 db 1.5 m hosszú és 3 db 1 m hosszú normális 1 eres drótra.

1. Először szedjük szét a gépet, a legapróbb darabokra (még az árnyékoló lemezt is) és tegyünk el mindenféle csavart, mert még jól jöhet.



2. A toronyhoz adott csavarokkal rögzítsük egy 3.5 inches helyre a belső drive-ot. A fedőlapból – amelyik a floppy helyén volt – vágjuk ki a vékonyabb részt és a gombnak a helyét, és tegyük vissza a drive elé. (Lehetőleg úgy reszeljük, hogy a lemez és a gomb ne szoruljon a használatnál.)

3. Szedjük ki a toronyból a PC-s tápot, de ne dobjuk el.

4. Na most jön a legnehezebb része: Forrasszuk ki az alaplapról azt a bigyót (Commodore-szabvány) ahova a billentyűzet menne. (Használjunk ónszippantót!)

5. A kiforrasztott bigyóra forrasszuk rá a 1.5 méteres HD kábelt. A kábel másik felét pedig forrasszuk a bigyó helyére. Vigyázzunk nehogy összeérjenek a szálak, de azért jó tartós legyen.

Rakjuk vissza a billentyűzetet a helyére és rögzítsük a biztonság kedvéért a kábelt a dobozra. Ha nem akarunk forrasztgatni, akkor Deutshland-ben vehetünk egy átalakítót, amellyel bármilyen PC-s vagy MAC-klaviatúrát lehet gépünkhöz csatlakoztatni. Persze ennek is megkérik az árát rendesen.

6. Ha megvoltunk a billentyűzettel, akkor innentől már gyerekjáték lesz. Vágjuk el a LED-ek kábeljait és a 3 db, 1.5 méter hosszú dróttal hosszabbítsuk meg őket.

7. A floppy tápkábeljeit hasonló módon hosszabbítsuk meg az 1 méter hosszú drótokkal.

8. Az alaplapot próbáljuk betenni úgy, hogy a tetejétől kb. 8 cm-re legyen (a PCMCIA-slot miatt kell), és a portok a torony hátuljára legyenek nyomva.

9. Jelöljük be a szükséges portokat és vágjuk ki. Minden port mellett van két rögzítőanya, egy-két ilyen helyen is fúrjuk ki, és rögzítsük a toronyhoz. A másik oldalán pedig oda tegyünk csavarokat, ahová az árnyékolólemez volt erősítve. Ha nem érne a házhoz a csavar (nem mindegyik ház ugyanolyan), akkor egy vékony fémlapkával meghosszabbíthatjuk.

10. Ha valamilyen kártyánk van, akkor a biztonság kedvéért szorítsunk alá egy hungarocell-darabot így nem mozdulhat el.

11. A meghosszabbított kábeleket dugjuk a helyükre, és a floppyt a 2.5 inches HD kábellel kössük össze az alaplappal.

12. Ha kettő vagy több winchestert használunk, akkor azt amelyiket gyakran kiszedünk egy 5.25 inches helyre tegyük, mert így könnyebb kivenni. A másik (BOOT) vinyót pedig tegyük az alsó winchester részbe, így több helyünk marad felül és még a CD-ROM, meg egy 5.25 inches floppy is kényelmesen elfér.

13. Tegyük a tápot úgy a toronyba, hogy a kapcsoló könnyen elérhető legyen. Ha a tápunk nem bírja, akkor használjuk a toronyhoz adott PC-tápot, aminek az átszerelését bízzuk inkább olyanra, aki ért hozzá, mert nem könnyű. Vagy vegyünk egy Amiga 500-as, illetve egy eredeti 250 wattos, A1200-as tápot (69 DM).

14. Még egy apró tanácsot hadd adjak: a torony TURBO gombját használhatjuk jumper állítónak. Csak keressünk két olyan lábat a gomb hátoldalán amelyik egymással érintkezve vezetnek, ezt két dróttal kössük a Master részre.



Mindenesetre megéri ez a módszer, mert ugye 30 ezer forintot nem szívesen dob ki az ember az ablakon, egyszerűen csak azért, mert nem képes arra, hogy pár drótot átforrasszon. Az egész művelet kb. fél napot vesz igénybe, tehát egy esős vasárnapi délutánon bárki hozzáláthat. Természetesen semmiféle felelősséget nem vállalok senki Lammer-kodásáért sem. Aki hozzálát annak sok szerencsét, és jó barkácsolást kívánok. Bizonyítékként nézzétek meg a képeket! Én megcsináltam, másnak is sikerülhet. Ha valahol elakadtál vagy még több információra lenne szükséged, megtalálsz a Budatétényi Amiga Klubban minden szombaton.

by FRANKIE of RAM Team



Hi Skacok! Itt a nyár, a legfőbb raytraca szezon, legalább is számomra. Nappal a strandon áztatom magam, miközben a gép erőteljesen számol, éjszaka pedig a hűvösben beállítom a másnapi számolgatnivalót. Higgyétek el, ennél nincs jobb! (Na jó, lehet hogy van.) Hogy mikor alszom? Majd télen, a medve is akkor teszi, ő pedig elég bölcs ahhoz, hogy tudja mi a jó, elvégre a tavaszi időjárásról is őt kérdezik a tudósok. Ennek a nagy hajtásnak az eredménye egy találós kérdés, mi ez:

Megfejtéseket és megrendeléseket a következő címen várok:

Aurum DTP Stúdió,
5430 Tiszaföldvár,
Öszőlő Fő út 64.

Telefonszám változás alatt, ezt most hagyjuk, de az (56) 420-821-es faxra küldhetitek az messageket. A levélbe, képeslapra, vagy csekk hátuljára ne felejtsétek ráírni: Imagine II. kötet megrendelés. Jut eszembe csekk, ez a legjobb megoldás, mert így nem számítom fel külön annak a kis enyves hátú, cakkos szélű cédulának az árát, amelyet a posta nevű harácsműben nyalnak fel a csomagra.

A jutalmakról. A legfürgébb 10 megfejtő között a jelenlétemben kisorsolok 10 ajándék könyvet, plusz egy álomutazást. A nyertes ingyen elálmodozhat arról, hova menne nyaralni, ha lenne rá elég pénze.

A többiek sem veszítenek, mert 1150 Ft-ért megkaphatják a kötetet, és ez már bruttó ár.

Na most csináljunk valami értelmeset is. Én például lefekszem aludni.

Jó reggelt, ne haragudj, hogy ilyen korán zavarlak, nálam hajnali fél tizenegy van, még meg sem virradt odakinn. Vagy lehet hogy megvirradt, de a redőny le van eresztve. Mindegy, ha délig sem lesz világosabb, akkor megnézem, addig gyertyafénynél írom tovább a cikket. Azért nem elemlámpánál, mert kell az elem a számítógépbe, áram ugyanis nincs.

Hopp, van áram. Nem tudom mitől lett, de amikor elbóbiskoltam és nekidőltem egy Power feliratú valaminek, hirtelen lett áram a gépben. Így már használhatom a zseblámpát. Hurrá!

Ez a sötétség annyira megihletett, hogy a fényforrásokról fogok írni. (Éhes disznó makkal álmodik. Az álmos meg szalmáról, amire lefekhet.)

Szóval az Imagine 3-as verziójában megjelent egy új textúra típus, a Litex, vagyis Light textúra. Ezeket nem normál tárgyakra, hanem fényforrásokra lehet alkalmazni, segítségükkel a fény tulajdonságait változtathatjuk meg. Létrehozhatunk olyan hatást, mintha a fény mozaikablakon jönne keresztül, és az ablakkeretek árnyékot vetnének. Hasonló hatás, amikor a fényben olyan árnyékok jelennek meg, mintha az zsalugáteren jönne keresztül. Van olyan Litex, amellyel a fény szélét lágyíthatjuk, megszüntetve az éles kontúrokat.

Nem közvetlenül ide tartozik, de megemlítem, hogy van olyan textúra, amely úgy alakítja át a tárgy színeit, hogy az azon áthaladó fény színe is megváltozik. Ezzel például egy vetítőgép tökéletesen leutánozható, a falra az a kép fog kivetülni, mint ami a tárgyon volt.

Ezek a textúrák nem csak ray-trace számítási módban fejtik ki hatásukat, hanem scanline-ben is, ami nagyon pozitív. Annál is inkább, mivel traca módban eddig is vetett árnyékot a zsalugáter, de ezt nem mindenki tudja kivárni. Főleg egy ezer kockás animaciban.

A Litexek között vannak olyanok amelyek csak bizonyos típusú fényforrásokon használhatók, és vannak olyanok, amelyek mindegyiken, ez jelenti a *Típus:* utáni néhány betű. Legalább is ennek szántam. A *Paraméterek* jelszó után (nem tévesztendő össze a dietil éterrel, mert attól elalszik az ember) az adott textúra (ki adta?) kérdezőjében lévő input mező magyarázata található.

No, lássuk a medvét (már megint a medve, azt hiszem túl sokat néztem a Micimackót).

FRNCHWIN (French windows Light)
Típus: Minden fényforrás

A textúra olyan hatást ad a fénynek, mintha az üvegezett ajtón jönne keresztül. Az üvegcellák közötti keretek árnyékot vetnek a fényben. A képzeletbeli ajtón lévő üvegcellák száma és az elválasztó keretek szélessége vízszintesen és függőlegesen külön-külön megadható.

Paraméterek:
Num Vert/Horz Planes – Az ajtón lévő üvegablakok száma függőlegesen és vízszintesen.
Vert/Horz Shade Adj – Ez az üvegcellák között lévő nem átlátszó függőleges és vízszintes keretek szélessége. Ezek a keretek árnyékot vetnek a fényben. A szélesség egy cella és a hozzá tartozó keret méretéhez képest értendő, tehát a 0.5 azt jelenti, hogy az üveg és a befoglaló kerete azonos szélességű lesz. Ha értéke 0.0, nem lesz keret, így a textúrának sem lesz hatása, ha 1.0, akkor a teljes ajtófelületet a keret teszi ki, vagyis tömör ajtó jön létre, amelyen nem hatol át fény.



Penumbra Adj – A fény félárnyékos szélének mérete az egész fénysugár méretéhez képest. Magasabb érték lágyabb fénysugarat eredményez.

SOFTEDGE
Típus: Hengeres és négyzetes fényforrásokhoz.

Az alakos fényforrások szélét lágyíthatjuk ezzel a textúrával, így nem lesz azoknak éles kontúrja, mint egyébként.

Paraméterek:
Penumbra Adj – A fénysugár lágy szélének mérete az egész fénysugár méretéhez képest.
Noise 1, 2 – A szórt fényű részbe vihetünk ezzel a két paraméterpárossal változatosságot, ezáltal nem lesz a fényforrás széle valószerűtlenül egyenletesen halványuló.

STROBE
Típus: Minden fényforrás

Ez egy animált fény textúra, amely ciklikusan változtatja a fényforrás színét két érték között. Ha az egyik szín fekete, a fényforrás ki-be kapcsolódni látszik, hasonlóan, mint a vasúti átjárót biztosító fénysorompó.

Paraméterek:
Strobe Cycles – Annak mértéke, hogy hányszor alakuljon át ciklikusan a fényforrás színe a két szín között egyetlen animációs ciklus során. A zökkenőmentes loopolás miatt egész értéknek kell lennie, de elfogadott a tört szám is.
Light Color 1, 2 – A fényforrás két szélső színe.
Dist Travelled – A textúra animációs időváltozója, ez mutatja meg, hogy hol járunk időben az animációs cikluson belül. A morfózis során ennek az értékét kell 0.0-ról 1.0-ra változtatni egy animációs ciklus végrehajtásához.

VENLITE (Venetian Blind Lighting)
Típus: Minden fényforráshoz

A textúra olyan hatást kölcsönöz a fénynek, mintha az lécrolettán, zsalugáteren jönne keresztül. Hasonló mint a FrnchWin, de nem lesznek függőleges elválasztó árnyékok.

Paraméterek:
Number of Shadows – A redőnylécek száma, ennyi vízszintes árnyék jelenik meg a fényben.
Shadow Sz Adj – Az árnyék mérete, vagyis a lécek egymástól vett távolságának aránya a léc és egy hozzá tartozó rés méretéhez mérten. A 0.5-ös érték azt jelenti, hogy a lécek és a rések mérete azonos lesz.
Penumbra Adj – A fények szélén lévő félárnyékos, lágy rész mérete.
Noise 1, 2 – A fény lágy szélének egyenetlensége. Segítségével kiküszöbölhetők a túl szabályos, gépies körvonalak és szabályos átmenetek.

Ennyit mára, további részletek megtudhatók a most megjelent könyvemből, ahol a 3.2-s Imagine verzió több mint száz textúrájáról és 25 animációs effektjéről is található a fentihez hasonló részletességű doku, plusz egy-egy színes kép, hogy könnyebb legyen eligazodni közöttük.

Közben felkelt a nap. (Mindjárt, mihelyt felhúztam a redőnyt, szerintem ufók keze van a dologban, már akkor is gyanakodtam, mikor hirtelen megjött az áram.)

Bocs, hogy kicsit zagyva voltam, szerintem is van valami abban, amit az orvos mondott, mármint hogy többet kellene az árnyékban lennem. Előfordul, hogy az az enyhe körkörös nyomás, amit a fejemen érzek, a naptól van. De lehet, hogy a sapkától, ezt a laboreredmények megérkezése előtt nem lehet felelősséggel eldönteni. Mindegy, a zárójelentésen rajta lesz, csak engedjenek ki. Addig is írjatok, mindig öröm a levél itt a zárt osztályon.

Puszikállak benneteket

De genere Aurum

CD ROM - AMIGA, AMIGA - CD ROM

Aki manapság számítástechnikával foglalkozik, az előbb utóbb szembekerül azzal a problémával, hogy kicsi a winchester. Persze a kétszer akkora is ugyanúgy kicsi lenne, meg aztán a sorozatos harddisk vásárlást az ember pénztárcája is megbánja. Ezért kell egy olcsóbb adattárolási módszer.

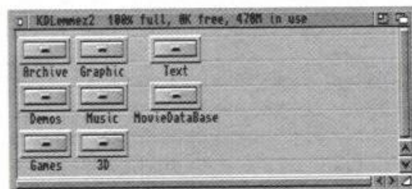
A lemez drága és lassú, a streamerek (video, DAT...) soros elérésűek, ezért használatuk körülményes. Marad a CD-ROM.

Egy CD-ROM lemez kb. 640 Mbyte adat tárolására alkalmas, elérése viszonylag gyors és az ára is elég olcsó.

Ezek az okok vittek rá minket, hogy az előző számban leírt CD-ROM cikk ne maradjon folytatás nélkül.

Az olcsó ár és a könnyű kezelhetőség végett most az ATAPI interface-szel rendelkező CD-ROM meghajtó kerül a bonckés alá. Amiről az előző számban nem esett szó, az a "melyik gépbe hogyan" kérdés.

Az Amiga 500/500+ egy külső AT buszos vezérlőt igényel, és nem baj ha a KickStartot is kicseréljük 3.0-ra vagy 3.1-re.



Az Amiga 600/1200-nál a belső AT buszos csatlakozót kell kivezetni és egy átalakítóval 3.5"-re alakítani (aki 3.5"-es HD-t használ az már ezt meg is tette).

Ezeknél a gépeknél a drive csak kívül fér el, így nem árt egy külső ház beszerzése sem.

Az Amiga 3000 mivel csak SCSI vezérlőt tartalmaz, itt érdemes elgondolkodni az SCSI CD-ROM-on, mert különben vennünk kell egy AT buszos vezérlőt (ez nem túl olcsó ~12 ezer forint, de kapható).

Az Amiga 4000-hez semmi extra nem kell, de azért itt is vannak gondok, mert a drive csak úgy fér be az 5.25"-es egységhelyre, hogy az AT buszos szalagkábel középső dugóját dugjuk a drive-ba, mert ezen nincs lezáró műanyag és így 0.5 cm helyet nyerünk. A 4000-esnél van még egy lehetőségünk, a CD hangkimenetét az alaplapon levő hangbemenetre (az alaplap bal hátsó három tüskéje) rákötjük, így a CD is az Amiga RCA hangkimenetein fog megszólalni. Ezt a többi gépen is megoldhatjuk egy kis barkácsolással.

Feltehetjük még azt a kérdést is, hogy mire használhatjuk a CD ROM Drive-ot. Hallgathatunk vele Audio CD-t, nézhetünk rajta Kodal PhotoCD-t, használhatunk CDTV/CD³² programokat (AGA chipset szükséges a CD³²-hez), játékokat, használhatunk PC-s lemezeket (a kompatibilitás persze csak adat szinten létezik pl.: JPG, GIF, WAW, S3M, MID...) és olvashatunk vele akár általunk íratott Amiga formátumú CD-ROM lemezeket *(lásd a következő számban!)*.

Miután megvettük az ATAPI CD-ROM Drive-ot, csatlakoztassuk az AT buszos kábelre (az egyes láb mindig a táp felé van), majd dugjuk rá a tápkábelt és ha tudjuk, kössük be a hátsó hangkimenetet is, állítsuk be a jumper-eket, a HD legyen a master, a CD eddig a slave, majd a gép bekapcs.

A következő segédprogramokra lehet szükségünk: az L könyvtárba (SYS:L) egy CD filesystem, ami lehet a 3.1-es Workbench-hez adott "CDFileSystem" vagy ami még jobb, a "CacheCDFS" *(én az utóbbit ajánlanám)*. Kell a Devs-be (SYS:DEVS) az "A4000_Atapi.device" vagy az "A1200_Atapi.device". Ezeknek a demo verziója csak egy óra CD használatot engedélyez, de regisztrálható. Végül pedig kell egy CD0 nevű mountfile a DosDrivers könyvtárba (SYS:Devs/ DosDrivers vagy SYS:Storage/DosDrivers). A CD0 tartalmaz egy device kezdetű sort, ahova a device neve kerül (pl.: a1200_atapi.device) és egy FileSystem kezdetűt, ahol a filesystem kell, hogy legyen (pl.: L:CacheCDFS).

Más dolgunk nincs is. Ha felmountoljuk a CD-t, akkor a CD0: névvel hivatkozhatunk rá. Írni ide természetesen nem lehet, csak olvasni róla, így a Free Space mindig 0.

A CacheCDFS nagy előnye, hogyha a CD-n nem csak adat, hanem audio track is van (vagy csak audio), akkor automatikusan kirakja az általunk kiválasztott audioCD lejátszó program ikonját.

A CacheCDFS sajátos beállításait ugyancsak a mountlista egy sorába kell beírni. Erre a sorra példa a következő:

"Control = "MD=0 LC=1 DC=4 S L LV AL LFC=1 HR=.rsrc NC M AUDIO=C:PlayCD"

Az L konvertálja az összes file, volume nevet kisbetűre. Az LV konvertálja az összes volume nevet kisbetűre. Az AL automatikusan a nem Amiga CD-ket konvertálja kisbetűre. Az LFC értéke annak a karakternek a számát adja meg, amitől konvertálni kell. Az M használja a TD_MotorOff utasítást az olvasás után. Az AUDIO pedig annak az audio player-nek a neve és elérési útja, aminek az ikonját a CacheCDFS automatikusan kirakja audio track esetén.

Az Amigás CD-ROM létjogosultságát az is bizonyítja, hogy az elmúlt időbe rengeteg CD-t kezelő program született, ezek szép sorban mind terítékre fognak kerülni, de most kezdjük a legegyszerűbb audio lejátszóval a PlayCD-vel.

Az Elaborat Bytes fejlesztette ki 1994-ben a PlayCD programot eredetileg az SCSI-II drive-okhoz, de jól működik az ATAPI-val is. A programnak egy fő képernyője van, melyen a CD-n levő számok mennyiségét és az aktuális track számát, a trackből és a lemezről letelt időt láthatjuk. Megtalálhatóak a szokásos vezérlő gombok (Play, Stop, Pause, Next/Prew Track, Eject) és a Track-eket jelző számok is, melyekkel közvetlenül érhetjük el az X-dik Track-et. A normál CD lejátszókhoz képest újdonság az, hogy egy slider segítségével beletekerhetünk egy mozdulattal a szám közepébe.



A lejátszás módja (Mode menü) négyféle lehet. A Continue esetén a track-ek egymás után kerülnek lejátszásra. A Program mód a play előtt néhány track számának megnyomására vár, melyeket a play hatására a megnyomás sorrendjében fog lejátszani. A Shuffle módban összevissza hallhatjuk a track-eket. A Track módban pedig csak egy Track-et játszik le program, aztán megáll. Bekapcsolhatjuk a menüben a Repeat módot is ami a lemez, program vagy szám ismételt lejátszását eredményezi. A fő képernyőn található még egy hangerő szabályzó is (Volume), de ez csak az SCSI CD-ROM-okon működik.

Röviden ennyi lenne. A következő számban folytatjuk az ennél sokkal bonyolultabb (és néha használhatatlanabb) CD-ROM kezelő programokkal.

Petroff

NOVOTRADE 2C Kft.



Master System kazetták
Ace of Ace
Back to the Future
Basketball Nightmare
Chuck Rock
Desert Speedtrap
Jungle Book

Game Gear kazetták
Alien 3
Desert Strike
Ecco the Dolphin
Jungle Book
Robocop vs Terminator

Mega CD lemezek
Tomcat Alley
Double Switch
FIFA International Soccer
Ecco the Dolphin
Prince of Persia
Thunderhawk
BC Racers
Rebel Assault

Mega Drive kazetták
NBA Live '95
Stargate
Generations Lost
Ecco 2
Jimmy White's Snooker
Jungle Book
Lion King
Pitfall
Syndicate

SEGA



MEGA DRIVE II + 2 cp	21.990 Ft
MEGA CD II	49.990 Ft
MASTER SYSTEM +2 játék + 1 cp	7990 Ft
GAME GEAR	16.500 Ft

Kiegészítők

Master system Control Pad	1.600 Ft
MS/GG konverter	1.790 Ft

Több mint 140 féle játék kazettával várjuk kedves vásárlóinkat!



JAGUAR







64 bites videójáték!

ATARI JAGUAR JÁTÉKKAZETTÁK

Alien Vs Predator
Brutal Sports Football
Wolfenstein 3D
DOOM
Evolution Dino Dudes
Tempest 2000
Raiden
Trevor McFur in the Crescent Galaxy
Club Drive
Dragon
Kasumi Ninja
Iron Soldier
Bubsy
Checkered Flag
Zool 2
9.990 Ft

ATARI Jaguar videójáték
- 64 bites videó chip
- 16.8 millió szín
- CD minőségű 16 bites hang
- 1 kontrolpad
- játék (Cybermorph)

49.990 Ft

ATARI Jaguar kontrolpad
4.500 Ft



ATARI

ATARI 520 STFM számítógép
19.990 Ft
Monochrome monitor ST-hez
19.990 Ft
SF314 külső drive ST-hez
11.200 Ft

Áraink az ÁFA-t tartalmazzák!

Címünk: 1136 Budapest, Balzac u 35.
Tel.: 140-2954

AMINET SET 1

Az Internet-ről már olvashattatok régebbi GURU számokban. Gondolom azt is sokan tudják, hogy e világot behálózó rendszer szolgáltatásain kívül Shareware és PD programokat lehet fel, illetve letölteni. Joco, és személy szerint én is (Joco jóvoltából) javarészt innen merítjük a PD, és SW rovatban ismertetett programokat.

Az Internet Amigás része az Aminet, itt egy megboldogult Amigás gigaszám csemegézhet kedve szerint. Csak hát nem mindenki jut a hálózat közelébe, pedig már potom 3.500 Ft+ÁFA-s áron 1 havi otthoni bérletet lehet vásárolni + a telefondíj (helyi).

A hálózaton található programok utáni érdeklődés napjainkban hihetetlenül megnőtt, nem hiába. Így az AmiNet-ért felelős emberkék engedve e nyomásnak, no meg pénzt és reklámot látva a dologban kiadták az első AMINET SET1 CD-s válogatását. A 4! db CD-n három év legjobb AmiNET válogatása található, természetesen tömörítve (LHA, DMS, RAR). A válogatás megjelenési ideje 1995. január 1. A programok mind Amigán mind pedig PC-n elérhetőek, letölthetőek, csak egy CD meghajtó szükségeltetik hozzá. Hála az ATAPI-s CD-k terjedésének immáron Amigán sem megfizethetetlen egy CD meghajtó, feltéve ha van AT felületed (A1200-A4000).

A 4 CD egyszerűen fantasztikus! Totál tele van, ami kb. 2.3-2.5 gigabyte és full Amiga! Ha mindent kipakolnánk kb. 3000 lemez lenne és úgy 4 gigabyte terjedelmű, összesen 12000 program található rajtuk. Ha minden igaz, lesz itt egy kép a 4 CD (A, B, C, D) főbb témáiról. Mindegyik CD-n ún. kiemelt csoportok vannak ami azt jelenti, hogy arról a témáról azon a CD-n bővebben található anyag. Az A-CD util és programozási, B-CD grafikai, C-CD demo és játék, végül a D-CD zenei témáival emelkedik ki. Mivel hatalmas mennyiségű program található a CD-ken, csupán ezek átnézése is hónapokat venne igénybe, szerencsére a CD-t összeállítók profi Amigások voltak. Igen precíz, átgondolt és viszonylag gyors is a tengernyi program átnézése (info), és az egyes programok kikeresése, mivel mindezt AmigaGuide formában tették, ezenfelül mindegyik (téma szerinti) direktoriban külön Index (text) fájlt találunk az aktuális tartalomról, csoport, név, méret, rövid leírás. Aki csak névszerint (ABC) vagy idő alapján szeretné megkeresni a programot ezekre is lehetősége adódik, de azt is meg tudjuk csinálni, hogy innen a Guide-ből kitömörítjük a kiválasztott fájlt, bár erre szerintem mindenkinek be van "lőve" kedvenc fájlmásolója.

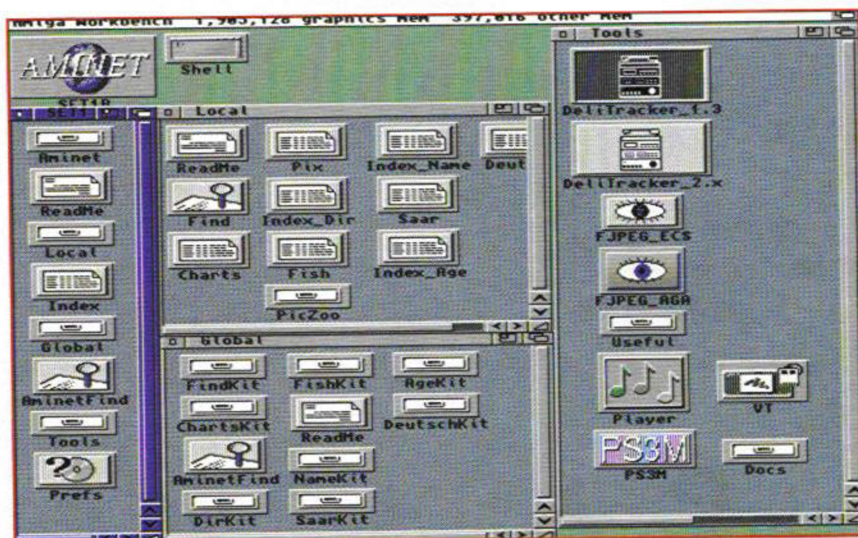
Most pedig lássunk néhány programot (szerény) ízelítőnek a 12000-ből.

ASM forráslisták, programozási leírások, ROM Kernel Manual (1 MB LHA!), ASM coder suli, Amos források extensions (lásd AMOS rovat), C források, C leírás és util. AmigaE komplett + források + leírás + E-s újságok, GUI programozása (ASM, E, C), Oberon, Basic, ACE basic, BlitzBasic források és util, összesen kb. 180 MB és ez csak az első lemez. A berhelni vágyók is találnak sok építgetni való Amiga kiegészítőket, hang-képdigitalizáló, HD-s floppy, A1200 tower, IOboard, Midi interface, 1541-Amiga, Vírus beeper stb. kapcsolásrajzok. Texteditorok pl. Gold ED, print progik, fontkészletek úgy 10-15 MB (LHA) a gyűjtőknek.

Játékelőzetesek, shareware, és PD játékok százai lappanganak a megfelelő fiókokban kb. 200-250 Mbyte-nyi.

Aki esetleg letörölte "régebbi" demoit, introit itt újra rátalálhat. Viszonylag sok újabb keletű demokat is rejtenek a CD-k (SwitchBack, ILYAD). Sok slide show, music disc után örömömre pár magyar introt, demot tettek fel a korongokra NopAGA, Ray of Hope 2 stb.

A CD-k legterjedelmesebb részei a zene (util, mod, digi) könyvtárak, csak a 4. CD-n 380 Mbyte (LHA) e fiókocska, van itt kérem minden S3M, MOD, Chips, MED, digik... Zene util hegyek, szerkesztők (Trackerek, 4-256 csatornás), playerek, sok Midi-s util, konverterek, ripperek... Másik jelentősebb állományt a PD utilok alkotják, számuk több ezerre tehető, átnézésük, kipróbálásuk heteket vagy inkább hónapokat vesz igénybe. Grafika, 3D kedvelői nemcsak "apróbb" szerkesztőket és hasznos programocskákat találhatnak a CD-ken, hanem igen sok objectet, textúrát, valamint rengeteg animációt (Imagine, LW, MPEG), ezek mellett sok digi és renderelt kép (JPEG, GIF, IFF) kapott helyet. Na jó, most és itt abbahagyom a felsorolást, mert ahogy ránézek a CD-k tartalmára még a negyedénél sem tartok. Olyan fajta program nem is létezik Amigára ami ezen a 4 CD-n meg nem található, akár tucatszám. Egyszerűen félelmetes.



Az Amiset1 4 CD -je megvásárolható a PC AND MODELL2000 üzletében, ára pedig a 4 CD-hez, 2,5 gigabyte-hoz viszonyítva egyszerűen nevetségesen olcsó, annyira, hogy még lemásoltatni sem éri meg. AMINET CD-k sikerét az is bizonyítja, hogy már a 6. CD-nél tartanak. Persze mindig a legújabb a legdrágább CD, így akinek nem sürgős talán érdemesebb megvárni a következő SET-et (4 CD). A másik hatalmas ötlete az összeállítóknak az, hogy felhívásokkal fordulnak az AMINET felhasználókhoz.

Aki saját készítésű programot tesz fel a rendszerre és beleegyezik abba, hogy a programja rákerüljön a következő CD-s válogatásra, annak INGYEN! elküldik a CD-t. Ez nem kacsa, és nem (csak) üzleti fogás, mert az egyik barátomnak már 2 db (AMINET 5-6) CD-t is küldtek a felrakott programjaiért. A következő SET reményeim szerint még az év végén megjelenik, erről feltétlenül írunk.

Addig is kellemes bogarászást.

Angler

Hírek

folytatás a 30. oldalról

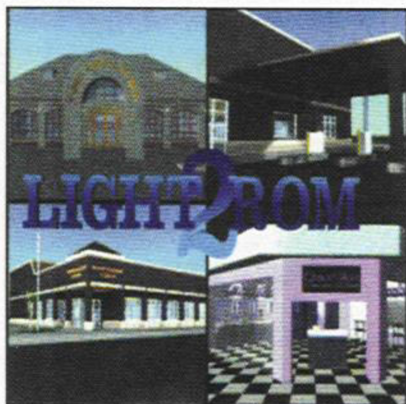
A fejlesztés jelenleg még az alapoknál tart. A választott nyelv – természetesen – az ANSI C, csak a C-ben meg nem írható részekre használható assembly. Hogy az Amigát megvásárló Escom-mal milyen lesz a fejlesztők kapcsolata, az ebben a pillanatban még nem tisztázott.

Az Amiga OS-sel kapcsolatos információk az Interneten keresztül érhetők el: az információs csomag az amigosinfo@aobh.xs4all.nl címre küldött levélre kapható meg.

Light-ROM 2

A nagy sikert elért Light-ROM CD után megjelent a folytatás is. Május eleje óta mindenki számára elérhető az 350 MB új adatot tartalmazó második rész.

A CD-n 3.700 Ligthwave object található, a számtalan textúrán, képen, és animációs map-en kívül. A könnyebb használhatóság érdekében mindenhez tartozik egy kisméretű renderelt kép (thubmnail rendering). Most is megtaláljuk a Showcase könyvtárat, melyben a világ minden tájáról származó renderelt Lightwave képekben gyönyörködhetünk.



E CD is multiplatformos, azaz nem csak Amigán használható. Ennek különösen most van jelentősége, hogy a Ligthwave 4.0-s változata hamarabb jelent meg PC-re, mint Amigára.

A Ligth-ROM listaára hasonló az elsőéhez, $39.95-öt kell érte fizetni.

Michael Meshew
Graphic Detail
4556 South Third Street
Louisville, Ky. 40214
USA
(502)363-2986
michael@iglou.com

CD-1200 Plus

A német AlfaData egy új, az Amiga 1200-es PMCIA portjára csatlakozó CD-ROM vezérlőt hozott forgalomba. A vezérlővel ATAPI kompatibilis IDE CD-ROM-ok vezérelhetők.



Meghajtó szoftverként a Cache CD filesystem-et mellékelik, mely Photo-CD és multi-session kompatibilis, továbbá támogatja az ISO9660, Rockridge és a Mac HFS formátumot is. Egy CD^{32} emulátor szintén része az összeállításnak, mely az audio-kábellel együtt 230 DM-be kerül.

ComGo GmbH
Schwantalersrt. 12.
80336 München
Germany
Tel.: +49 89 3211033
Fax: +49 89 3174957

Az Amiga World nem jelenik meg

Az legrégebbi Amigás újságnak számító amerikai kiadású Amiga World kiadását az 1995 áprilisi számmal megszüntette a kiadó Techmedia Publishing, mely egyébként az IDG kiadó csoport tagja.

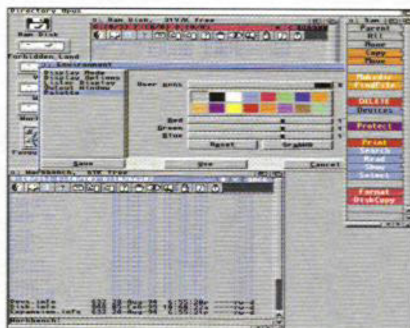
Bár a januári számban még megünnepelték a AW századik számát és az Amiga tíz éves múltját, valószínűleg a helyzetük már akkor sem volt a legrózsásabb. A megszűnés végső indoka az volt, hogy akkor még nem látszott a tizenegyedik hónapja tartó felszámolási eljárás vége.

Az Amiga World előfizetői választhatnak, hogy a továbbiakban az Amiga Copmuting (mely immár szintén IDG kiadvány), vagy a Digital Video-t kívánják a továbbiakban megkapni.

A Directory Opus a kalózkodás áldozata lesz?

Jonathan Potter, a Directory Opus szerzője megdöbbenésének adott hangot, hogy kevesebb mint egy héttel a program megjelenésétől, széles körben elterjedtek a kalózmásolatok.

Az új változat egyébként 6 hónap kemény munkájának az eredménye, sőt már azóta is megjelent néhány hibajavítás, így a cikk írásának pillanatában 5.11 számít a legújabb változatnak. Az új program megdöbbentő mértékben eltér az előző változattól, és nem mindenkinek nyeri el a tetszését, bár az vitathatatlan, hogy lényegesen gyorsabb mint a 4.12-es változat. Az új filozófia legjellemzőbb tulajdonsága, hogy Workbench helyett is használható (installáláskor felajánlja, hogy a Workbench helyett induljon el). A sok változás miatt a régi megszokott konfiguráció a múlté, újra kell kezdeni az ismerkedést az egyes funkciókkal.



Érdekes vélemény olvasható a programról abban az Amiga Formatban, melyben 95 %-os értékelést kapott – 640×256-os felbontás használata mellett nem feltétlenül érdemes up grade-elni, mert kisebb a képernyő hasznos felülete mint a korábbi változatokban.

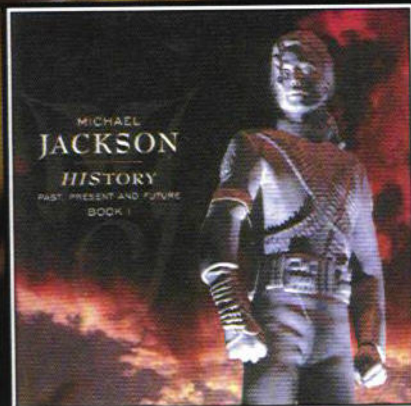
A program ára 139 DM, míg az up grade 69 DM-be kerül.

Stefan Ossowskis Schatztruhe
Gesellschaft für Software mbH
Veronikastr 33
45131 Essen
Germany
Tel.: +49 201 788778
Fax: +49 201 798447

(JOCO)

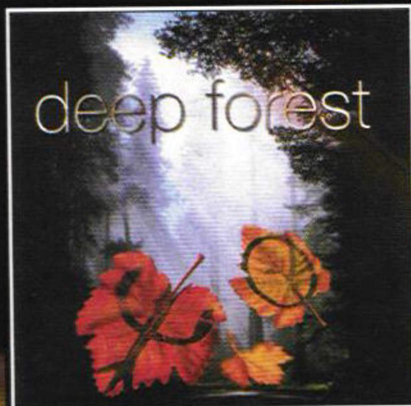
Itt a Sony

ÉS VELE EGYÜTT TERMÉSZETESEN A LEGJOBB ZENÉK



MICHAEL JACKSON - HISTORY   MC\CD\LP

Azt hiszem, Jacko-ról már mindent leírtak amit csak lehetett, sőt néha olyanokat is, amit nem lett volna szabad. A róla szóló irodalom lassan már több könyvtárat is kitenne, ezért én inkább nem vesződnék itt az életrajz stb. ismertetésével, ha valakit nagyon érdekel, az manapság már utána tud nézni magyar kiadványokban is. A HIStory pedig? Harminc dal egy egészen dupla CD-n, 15 régi valamint 15 új felvétellel. A régi dalok között megtalálható gyakorlatilag az összes MJ sláger, amely a slágerlisták élvonalában forgolódott. Mivel korosabbak is akadnak közöttük, az egész anyagot Digitally feljavították, a tökéletes hangzás kedvéért. A felsorolást ismét megspórolnám, bár telne vele az oldal, de nem hiszem, hogy volna olyan MJ rajongó, aki ne tudná nagyjából elsorolni, hogy milyen számok találhatók az első CD-n. A fontosabb most a második CD tartalma, amely ugyebár az új dalokat tartalmazza. MJ sokoldalúságát mutatja, hogy szinte minden számban tud új dolgokat mutatni, nem ismételgeti önmagát, bár ezt egy ilyen világszártól el is várhatjuk. Külön kiemelném a Beatles feldolgozást, amely igazán eredetire sikerült és végre annyi remake után ismét jó hallani a Come Together c. dalt. A lemez első száma, a Scream azonnal a megjelenés után az első helyre ugrott majd minden slágerlistán. Egyszóval az első CD a tökéletes hangzás jegyében született, a második pedig a tökéletes világsztár alkotása. Manapság ez a dupla kötelező hallgatmány mindenkinek.



DEEP FOREST - BOHEME   MC\CD

A Deep Forest nevű formációnak két tagja van, név szerint Michel Sanchez és Eric Moquet. Szűkebb körben talán ismertek idehaza is, hiszen első lemezük – amely 1993-ban jelent meg – nagy siker volt. Akkor az afrikai esőerdők mélyén gyűjtöttek dallamokat, törzsi énekeket, többek között Zaire-ban, Kamerunban. Ezeket keverték a kilencvenes évek ritmusával, stúdiotechnológiájával. Talán a legismertebb szám a video-siker Sweet Lullaby. Aranylemez az USA-ban és Angliában, dupla platinalemez Ausztráliában. 1993 óta több mint kétmillió lemezt adtak el. Ilyen előzmények után az elmúlt két év felfedezőmunkával telt a csapatnak. Ezenközben ismerkedtek meg Sebestyén Martával, akit ha máshonnan nem, akkor a Muzsikás zenekarból illik ismerni. Egyébként a Muzsikás együttesnek három albuma jelent meg az USA-ban. Miután Márta hangja és a zenék elbűvölték a két mixert, érdeklődésük a mi régiónk felé fordult. A Boheme-n magyar, bolgár, fehérorosz dalok találhatók, megfűszerezve némi japán, tajvani és inuit dallamokkal. Kedvenceim közé tartozik egy igen eredeti feldolgozás, hadd ne fordítsam: Le Chant Des Partisans. A nálunk már bemutatott Pret-A-Porter soundtrack albumon is lehet némi ízelítőt kapni a zenékből. Ezen található a Marta`s Song, melyben természetesen Sebestyén Márta énekel. Szóval a Boheme a Dance kategóriába lett sorolva, ami végül is igaz is, bár nem hiszem hogy mindenki erre a zenére gondol, ha valami talpalávalót szeretne kicsikarni a hajfiból. Ennyi talán elég is lesz figyelemfelkeltés gyanánt...

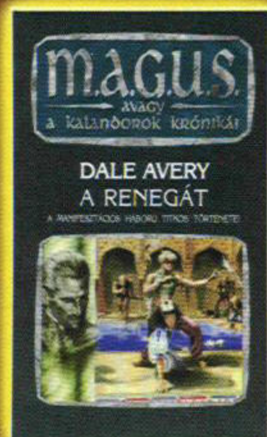


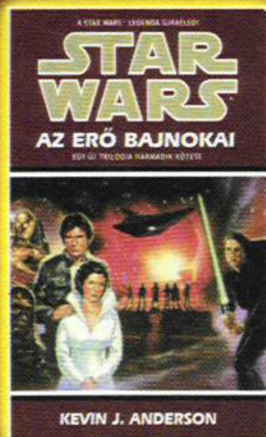
SOUL ASYLUM - LET YOUR DIM LIGHT SHINE   MC\CD

A történet még 1981-ben kezdődött Minneapolisban egy középiskolában. Itt futott össze Dan Murphy és Karl Mueller, majd némi zenélgetés után csatlakozott hozzájuk Dave Pirner. Megalapították a Loud Fast Rules nevű zenekart, majd később nevet változtattak, ekkor vette fel a zenekar a Soul Asylum nevet. Első kislemezüket 1983-ban rögzítették, a címe Say What You Will. A nyolcvanas években felvettek még néhány lemezt és gyakorlatilag állandóan turnéztak, több-kevesebb sikerrel. 1991-ben a csapat a Columbiához szerződik, majd 1992 végén megjelenteti a Grave Dancer`s Union c. lemezt. Az albumot a Shove és a Black Gold című dalokon kívül a talán legismertebb Runaway Train c. sláger röpíti a csúcsra és szerez sok rajongót a csapatnak. A siker több mint tíz év koncertezés után született meg és végre kizökkentette az együttes tagjait a már-már monotonná váló életritmusukból, valamint visszaadta az önbizalmukat. Ezt lehet is hallani az új lemezen, amely a fent olvasható címet viseli. Ahogy Dave, az énekes-gitáros mondja: "Nem akartunk kommersz slágerzenét csinálni, hiszen ezzel igen sokan próbálkoznak. Azt hiszem soha nem fogjuk a slágerlistákat nézegetni és siker esetén a mellünket döngetni, hogy ezt mi csináltuk. Ez nem fontos." Az új lemezen tehát tizennégy dal található az amerikai élet mindennapjaiból, megfűszerezve egy-két dologgal, például felbukkan néhány kétfejű amerikai elnök is a dalokban. Miután erről a zenéről nem igazán lehet sokat mondani a bevett kategóriák felhasználásával, inkább meg kell hallgatni.

STILLA

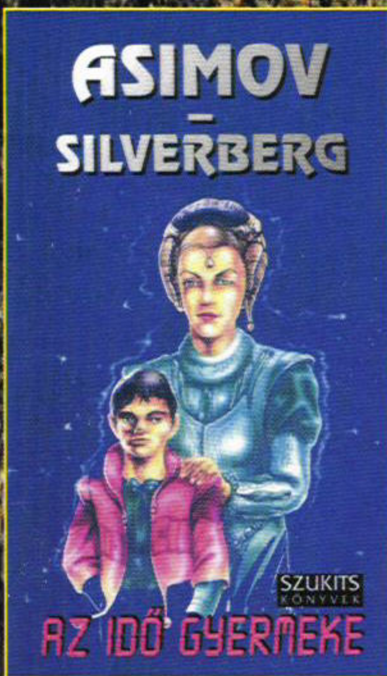
Külvilág







Új Valhalla könyvek



Plusz egy könyv...

Miután végre megjelent jó néhány könyv, így most hármat ragadnék ki a választékból, amely remélhetőleg egy ideig legalább ezen a szinten marad...

Dale Avery - A Renegát

A M.A.G.U.S. kedvelőinek jó hír, hogy újabb kötet látta meg a napvilágot, amely Ynev történetének egy igen érdekes mozzanatát ragadja meg. Történt pedig, hogy a sivatag mélyén újraéled egy régen elfeledett amund isten, Amhe-Ramun. Krán és Pyarron csap össze, vagy inkább összefog a közös ellenség ellen? Érdemes utánajárni a válasznak. A manifesztációs háború előtörténete igencsak sok izgalmat tartogat az olvasó számára, hiszen erről a korszakról még nem jelent meg egy történet sem, ha jól tudom. Mindenesetre reméljük, hogy lesz folytatás...

Asimov - Silverberg : Az idő gyermeke

Sajnálatos tény, hogy olyan témákat amelyek jók voltak egy SF novella erejéig, később némi erőlködéssel regénnyé fújnak fel. Ebből néha jó dolgok is kisülhetnek, lásd a Leszáll az éj c. regényt, szintén a fenti szerzőpáros műveként. Ebben a könyvben csodálatosan bomlik ki a korábban novellaformába sűrített cselekmény, mindvégig fogva tartva az olvasót. Az idő gyermeke c. könyvről sajnos ez nem mondható el, bár a szerzők mindent megtesznek azért, hogy a feszültség végig az olvasóval maradjon. A téma viszont ezt nem nagyon teszi lehetővé. Röviden a sztori : időgép segítségével a huszonegyedik századba hoznak egy neandervölgyi ősembergyereket. Miután ez a kísérlet sikerül, megpróbálják beilleszteni a gyereket a 21. század elejének életformájába. Ezt a heroikus küzdelmet a gyerek mellé felvett gondozónő szemszögéből ismerhetjük meg, aki beszámol a gyermek fejlődésének fázisairól. A gyerek négy év alatt sok mindenen átmegy a Sztáziskutató Intézet falai között. Közben néha-néha bepillanthatunk annak a törzsnek az életébe is, amelytől a gyereket elhozták, ill. az ő szemszögükből az Istennő magával vitte. Lassan-lassan azonban kihuny az érdeklődés a gyerek iránt, mindenki az új középkori projektre figyel, melynek célja egy középkori parasztot átragadni a jövőbe. Így aztán megszületik a döntés, vissza kell vinni a gyereket a saját korába. Csak a nevelőnője tart ki amellett, hogy ennyi idő után már nem szabad visszavinni, de nem hallgatnak rá. El is indítják az átviteli folyamatot, de ekkor drámai esemény következik be. Nos, ennyi. Ha ezt elolvastad, akkor vedd úgy, hogy nagyjából minden érdemlegeset tudsz a 255 oldalas könyvből, kivéve természetesen a slusszpoént, ami kb. 3 perces kemény fejtörés után kitalálható. Félreértés ne essék: ez egy nagyon jól megírt könyv, mindössze az a bajom vele, hogy némileg unalmas, mint az már a fentiekben is próbáltam érzékeltetni. Aki szereti Asimov ill. Silverberg közös stílusát, amelybe egyébként mindketten a pozitív dolgaikat adták, az nyugodtan vegye meg a könyvet, nem fog csalódni. Csalódni csak azok fognak, akik a remek stíluson kívül valami történetet is várnak a nagyhírű szerzőpárostól, a remekül megírt kis részleteken kívül is. De ezt már neked kell eldöntened...

J.R.R. Tolkien - A Gyűrű keresése

Középfölde-rajongók figyelem! Itt egy újabb kötelező olvasmány sokunk kedvenc világának jobb, pontosabb megismeréséhez. Christopher Tolkien, az író fia válogatta ezeket a történeteket, amelyek újabb részletekkel szolgálnak e világ történelméből. Most az első rész jelent meg, Befejezetlen regék Középföldéről és Númenorról alcímmel. Csak néhány cím a tartalomból, bizom benne, hogy vannak olyanok, akiknek nem lesznek teljesen idegenek a címekben szereplő személyek, helyek, tárgyak stb... Tehát: Tuor Gondolinba jöveteléről, Húrin gyermekeinek története, Galadriel és Celeborn és a lórieni Amroth király története, Amroth és Nimrodel és nem írok többet azért sem. Figyelem, a könyv végén néhány eredeti térkép található! Megfontolást érdemlő tény viszont, hogy a Szilmarilok c. könyv ismerete legalábbis ajánlott, szerintem nem elég csak a Gyűrűk Ura ismerete. Továbbá inkább csak azok vegyék meg ezt a kötetet, akiket mélyebben érdekel ez a világ, nem riadnak vissza jó pár oldalnyi jegyzettől, megjegyzéstől, akik hajlandóak némi nyelvészeti fejtegetést is befogadni, szóval tényleg csak igazán rajongóknak ajánlanám a kötetet, nekik viszont nagyon, hiszen ismét új szemszögből nézhetünk egykét ismertebb eseményre, alakra. Nagyon üdvözölendő a tény, hogy nálunk is megjelennek ilyen kötetek, amelyek nem kizárólag a közönségsikerre hajtanak. Igaz, hogy BP-en van már egy bolt, ahol ékes angol nyelven ugyan, de majdnem bármi beszerezhető. Egyszóval aki nem mélyedt el Középfölde történetében, az inkább hagyja ki ezt a könyvet.

STILLA

DEMOLÓGIA

Howdy Amiga Sceners!!!

Az e havi szám nyitásaként sokak kívánságát kielégítve, leközlök egy olyan anyagot, amely közvetett módon ugyan, de mégiscsak hozzá tartozik a demologia, a demotörténelem teljes értéküségéhez. Remélem az érintettek a legnagyobb megelégedéssel fogadják majd a hírt, miszerint megjelent a:

The Video Game Soundmakers / Maniacs Of Noise!!!
Feltételezem sokak emlékében él még a C-64 scene legendás zenészeinek gyűjtőneve, a Ma-



niacs Of Noise. Nemrégiben kaptam meg Jeroen Tel-től, a csapat egyik kiváló tagjától *"The Video Game Soundmakers"* nevet viselő CD albumot. A hanganyagban egyaránt fellelhetjük mind a régi, hamisítatlan computerzax, mind pedig az új kor stílusjegyeit viselő techno irányzatot. Ezen gerincvonalon kívül még számos egyéb műfajt is magában rejt



a nem egészen hatvan perces nyomulás. Akinek sikerült felkeltenem az érdeklődését egy megrendelés erejéig, annak várom levelét. A borítékot a szerkesztőség címére legyetek szívesek címezni, feltüntetve rajta minél nagyobb karakterkészlettel személyemet. A továbbiakról levélben tájékoztatlak benneteket. A kérésem pedig ezzel kapcsolatban még csak annyi, hogy megcímzett, bélyeggel ellátott válaszborítékot is legyetek szívesek küldeni. Most pedig lássuk, mit tudok ma feltálalni a továbbiakban.



Hopefully dead / Oxyron
Code: Axis
Raytrace: TTS
Music: Union

Pár évvel ezelőtt, amikor a C-64 scene elveszítette nagyjait, mentőseregként vonult be a demozás történetébe ez az igen aktív banda. Műveiket szemlélve bizonyítást nyert, hogy a jó öreg gépen mindent meg lehet csinálni, amit bármilyen egyéb tákolmányon. Teltek múltak az évek, és a crew mit sem veszített népszerűségéből. Mára pedig már az Amigás szekciójuk is biztos alapokon nyugszik. Alkotásaikból kiderül, hogy nemcsak a jó code-ra, hanem a fantáziadús design-ra is kellő figyelmet fordítanak. Úgymint: wormhole effektus, amely egy ör-



vényt szimulál, ami textúra felületet nyel el egy végtelenített algoritmus hatására, vagy a Spacecut rutinjuk, amely két egymásba áthatást képező textura box mögött nem rest még egy plazmát is mozgatni. A mirror forráskódjuk egy forgó tükörlapokkal határolt kockát jelenít meg, amely azt az érzetet kelti, mintha a képernyőt szemlélő egyén saját magát látná benne viszont. A woxel fractal-landscape ugyan nem sajátjuk, mégis megemlítendő, hiszen ők forgatták meg az egészet először a képernyő sík-





jában. Pihenésre nincs idő náluk. Mi sem bizonyítja ezt jobban, mint az, hogy máris készül új, minden bizonnyal falrengető produkciójuk 64!-en.



Dreamwalker / Freezers
Code: Sputnik
Graphics: Imperator
Musics: Dreamer
A lengyel headquarter-ű group már az eddigiek során is bizonyította rátermettségét, most pedig újra nekiveselkedett, hogy hírnevét öregbítse egy music disk által. Az "United Arts Company Inc." animációjával nyitnak, amely meglepően filmszerű kezdés megvalósítá-

Magnum / Ultravision

Egy igen érdekes művel néz farkasszemet aki arra vetemedik, hogy betöltse ezt az Music Television-t majmoló stuffot. A felvonultatott képek egytől-egyig a Magyar televízióból is ismert Magnum reklámból lettek kidigizve, soundfx-nek pedig a gondolom sokak által ismert Beavis and Butthead idióta beszólásai lettek bevágva. Már éppen reménykedtem, hogy nem látom hőseinket viszont, de sajna ez csak hiú ábránd maradt, ugyanis az endpartban kezdetét vette a tombolás a Loser-re. Nagyvonalúan megbocsátottam eddigi hülyeségáradatuknak, és gyorsan nyomtam három gombot, mielőtt újra lefárasztottak volna.



sát tette lehetővé számukra. A menürendszer igen ötletesen, némiképp talán egy kicsit drasztikus formában van kidolgozva. Utóbbin a körbe-körbe keringő szemgolyók látványát értem. A zenék pedig egyöntetűen újak a számítógép világában. Nem igazán akartam hinni a fülemnek, amikor a tiroli mulatós táncok egy csoportját felfedeztem, illetve fütyengetős, csujjogatós (remélem elég népiesen fejeztem ki magam) dallamok csendültek fel. Ebben a pillanatban már tudtam mi hiányzott az életemből. Mellesleg megjegyzem, hogy ilyen zenét megírni nem éppen leányálom. Érdemes tehát reset előtt felfigyelni arra, milyen technikai apparátust igényelt ezen modulok elkészítése az alkotó részéről. Utóbb hidden zax-ok jelenlétét tapasztaltam a funkció billentyűk által, azonban a stílus továbbra sem nyerte el tetszésemet. Persze kinek a pap, kinek a papné, kinek a lánya.



D.I.S.K. #10 / Gods

Avagy: Digital Information Service for Computer freaks. A norvégok, és egyúttal a scene legrégebbi diskmag-ja idén májusban jubilált. Jubileumi számukban rengetek olyan cikk jelent meg, amely az úgynevezett TFS-ekhez (True Scene Freaks) szól. Bepillanthatunk Ra / Sanity, Mr. Hyde / Andromeda, illetve Nighthawk / Rebels magánéletébe. Rengeteg fontos információt gyűjthetünk be arról, hogy hogyan kell a megfelelő proggynyelvet kiválasztanunk egy adott feladatra. Természetesen sohasem felejtve azt el, hogy Intel Outside. Képet kaphatunk a Commodore sorsának alakulásáról egészen a születésétől napjainkig. A témák igen széles skálán helyezkednek el. Betekintést nyerhetünk vallási kérdésekbe, illetve különböző, scenetagok által írt fordulatos novellákba. Végül pedig egy beszámolót olvashatunk a római Pixel Art Expo történéseiről, amelyről annyit illik tudni, hogy ugyanúgy competitionok vannak, mint egy nagy partyn, csak éppen jóval professzionálisabb szervezőgárda biztosítja a felejthetetlen élményeket.





CHIT CHAT #15 / Mirage

Bátran állíthatom, hogy ez a mag egyike azon scenetermékeknek, amelyek a lehető legfrissebb hírekkel, és újdonságokkal rukkolnak elő a nagyközönség igényeinek kielégítése céljából. A mostani szám sem okozott csalódást, amelyre jellemző, hogy például Facet, a chart-ok élére magát befészkelő grafikus kizárólag itt volt hajlandó beszámolni elsőnek a "No more lies" címet viselő, az elkövetkezendő hetekben megjelenésre kerülő slideshow-járól. Külön érdekessége a dolognak, hogy minden egyes kép saját alkotás lesz. Facetnak nem titkolt szándéka az sem, hogy ezzel egyúttal talán lehetősége lesz arra is, hogy közvetett módon ösztönözze a scene többi grafikusait is egy kis kreativitásra. Érdekes cikket olvashatunk a széna életének körfolyamatáról, amely azt hivatott megjeleníteni, hogy a software házak által elcsábított demomakerek helyett folyamatosan lesz utánpótlás. Ezt azzal magyarázza, hogy az elkészített játékot a crackerek introkkal ellátva feltörik, az introk egy idő után demokká válnak, végül pedig gamegyártás lesz a végeredmény, amelynek megjelenését az újdonsült crackerek már alig várják egy kis törés erejéig. Az újságban egyébiránt található még egy Birthday menürendszer is, amiben a leghíresebb szintagok születési adatait közlik le. Itt aztán elcsodálkozhatunk, ki hány éves is valójában. Biztosíthatlak benneteket, én is meglepődtem, milyen széles korosztály érdekelt az ügyben.



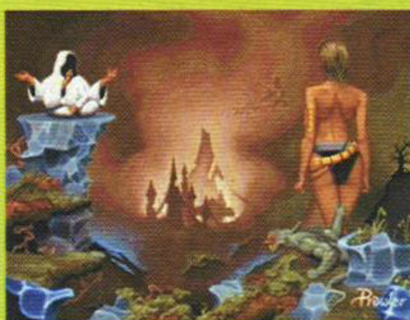
Rainbow / Chromance

(Köszönet illeti Lord / Absolute-ot azon képekért, melyek tőle kaptunk.)

Tato / Passion

(Code: The Whistle • Gfx: Prowler • Music: Cutcreator)

Újabb dán szekta alakult a scenetagok legnagyobb örömére / bánatára. A dentroban ugyan nagyrészt csak a csapat jelenlegi felállása, és a jövőben kibocsátásra kerülő művek ecsetelése van terítéken, de az igen jó grafikai, és bolondos audio aláfestés mellett. Ha a crew-t alkotó tagok listáját jobban szemügyre vesszük, megállapíthatjuk, hogy nem kezdő banda. A címerük egy, a szájában bevásárló kosarat cipelő eb, amelyet miután elkönyveltünk, gyorsan bevektorizálnak a nagyobb nyomaték kedvéért. Igen érdekes az effekt, ugyanis a képernyő színével megegyező palettájú az ábra, és csak akkor tűnik elő, ha a kék színű rasterbar-ok keresztül futnak rajta. Remélem nemsokára egy napon említhetjük őket a Polka Brothers-szel.



TOPLISTA

TOP 10

- UFO - Enemy Unknown
- Pizza Tycoon
- Dune II
- Pinball Illusions
- Genesia
- Settlers
- Sim City 2000
- Ishar III
- Sensible Golf
- Valhalla II

DEL & CSONGOR FILM TOP 10

- Ponyvaregény
- Forrest Gump
- Vírus
- Nyakunkon az élet
- Holt költők társasága
- 4 esküvő és 1 temetés
- Zaklatás
- Született gyilkosok
- Szenvedélyek viharába
- BRIAN élete

BEAR's TOP 10

- K240
- Settlers
- UFO
- Genesia
- Dune II
- Syndicate
- Battle Isle
- Transartica
- Populous II
- Powermonger

LEMEZ MELLÉKLET



SENSIBLE GOLF

A remek golf program játszható demoja.

JIV V1.22

A PD Zónában ismertetett képnézegető program.

SIEGE OF THE BEAST

Shareware táblás játék.

DOGFIGHT V12B

Lövöldözős freeware játék, nagyon jó buli egymás ellen játszani vele.

ASSEMBLY

Az újságban leközölt assembly lista.

A lemezt előfizetőink ingyen kapják meg, de megrendelhető önköltségi áron a szerkesztőség címén is:

GURU
1399, Budapest Pf. 701/765

A lemez ára (postaköltséggel): 150 Ft

TÁBOR

Ugye Te is tudsz a táborunkról? Nos, ha nem tudnál róla akkor sürgősen olvasd el az előző számban az információkat a nyári nagy közös nyaralásról.

Még most sem késő talán, hogy Te is velünk táborozz Nagyvisnyón 1995. augusztus 20-27-ig.



Jelentkezz a GURU címén:
GURU 1399 Bp.
Pf. 701/765





AUTOMEX Amerikai-Magyar Kft.
1077 Bp. Wesselényi u. 21.
Tel: 268-0885, Fax: 267-8546

CD-BYTE
1027 Bp. Fő u. 92.
Tel/Fax 202-6438, 06-30-406-138

ASTORIA ÜZLETHÁZ
1072 Bp. Rákóczi út 4-6.
Tel.: 267-9461, Fax: 267-9463

ARZENÁL ÁRUHÁZ
1076 Bp. Thököly út 2.
Tel./Fax: 322-3817

Minden áron versenyben!

Ha egy CD-t máshol kedvezőbb áron kínálnak, mi még olcsóbban adjuk majd oda! Boltjainkban 40.000 CD közül választhat.

Az első CD-ROM katalógus, mely CD lemezen jelenik meg. Több, mint 1200 lemez címe és részletes tartalma mellett megtalálhatók a CD-k borítói true color és 256 színű változatban is. A teljes lemezkapacitást kitöltő katalógus-adatbázishoz kapcsolódik több most megjelent, illetve hamarosan piacra kerülő magyar CD demója is. A katalógus keretprogramja Windows alatt működik, könnyen kezelhető, 44 féle keresési opcióval rendelkezik. A kiválasztott tételekről automatikusan megrendelést is nyomtathat. A következő szám megjelenése júliusra várható, melyben számot adunk a legújabb multimédiás hardware és szoftware csodákról, számos írást tartalmaz majd hihetetlen érdekességekről. ***Keresse üzleteinkben vagy bármelyik számítástechnikai boltban!***

CD-ROMtár 1995 1. szám — 320,-



Az első hazai CD-ROM, amely teljes mértékben kihasználja a multimédia nyújtotta lehetőségeket. A CD-n az igényes rockzenét játszó Topó Hungarock Trupp együttes zeneszámai mellett a legkorszerűbb multimédiás fejlesztőrendszerrel készült program szórakoztatja a felhasználót. Teljes képernyős klipeket, az együttes tagjainak képes életrajzait tartalmazó enciklopédiát és még sok érdekességet láthatunk. A program látványcentrikus, minden korosztálynak ajánlott.



Divatos, szintetizátor hangzásokra épülő techno-disco zenét hallhatunk a három tehetséges fiatalból álló N.R.G. együttes újdonságnak számító CD-jén. Az Amerikában is megjelent lemezen a tíz zeneszám mellet az amerikai Powersource kiadó legjobb 50 játékprogramja található az első track-en. A játékok Windows alatt futtathatók és remek kikapcsolódást nyújtanak zenehallgatás közben.

TOSHIBA, SONY 76 E
4x SPEED CD-ROM
DRIVE+
10 CD LEMEZ
28.990,-Ft

BITMAX BBS!
Már működik.
NON STOP
Tel.: 267-9918

CD- tokok és CD tartók már 40 Ft-tól

Új Cd-k, Szuper árak
Dark Forces 5990,-
System Shock 6990,-
...heti akciók, nagy kedvezmények...

Postai utánvét
Tel.: 267-9919
1410 Bp. Pf. 185
Gyors, kényelmes.



Ez a CD az angolul tanulni vágyók számára nyújt érdekességet. Tananyagával, leckéivel, tesztjeivel és kiejtés gyakorlataival elsősorban az élő, beszélt nyelv elsajátításához nyújt páratlan segítséget. Mindenkinek ajánljuk, akik szeretnének autodidakta módon tanulni. További lehetőség, hogy mód van arra, hogy a kitöltött teszteket a szerzőknek visszaküldjék, akik kijavítják.



Üdülni szeretne, szállást, éttermet keres? Új üzleti lehetőségek, partnerek után kutat? Szüksége van valamire, de nem tudja, hol találja meg? A Multimédiás Információs Adatbankból (MIA) sok ezer ajánlat közül választhatja ki a legmegfelelőbbet. A MIA legfőbb újdonsága, hogy nemcsak egy névsort ad, hanem kép, hang, film és szöveges adatok segítségével biztosítja a választás lehetőségét. Hirdessen ön is benne!!!

Jogalkalmazói számítógépes rendszer. A már jól ismert, referenciákkal rendelkező Hatályos Magyar Törvény- és Jogszabály gyűjtemény most egy új, mindenki számára elérhető konstrukcióban kerül forgalmazásra. Frissítés is rendelhető hozzá. Több mint 5000 jogszabály, 1988 óta megjelent Magyar Közlönyök teljes szövege, 30.000 kifejezést tartalmazó tárgymutató, egyszerű keresési rendszer.



Hardware-M
1067 Bp. Csengery u. 55. Tel.: 132-6841
Az olcsó is lehet jó!
286-os már 18.000,- Ft-tól
386-os már 25.000,- Ft-tól
486-os ..... HÍVJON!!!

Hangposta és FaxBank
4 ONLINE VONAL
Tel.: 267-9916
Éjjel-nappal lekérhető naprakész ingyenes információk!

Írható CD-lemezek nagy választékban 1190,- Ft -tól TDK, Kodak, Philips



Mentse, ami menthető!
ADATARCHÍVÁLÁS
3000.-Ft, lemezzel együtt
Ha kicsi a winchestere, tárolja adatait saját CD-ROM-on.

Legyen Ön is klubtagunk!

Az állandó 20 %-os kedvezmény mellett vásárlásaival értékes nyereményeket, amerikai utazást nyerhet!
A részletekről kérje ismertetőnket üzleteinkben.

Ezen a CD-n két József Attila verset találunk. A versek (Altató, Bethlehemi királyok) magyar, angol, eszperantó, francia, német, olasz, orosz és szlovák nyelven is elhangzanak, képanyaggal színesítve. A CD-n található játékok és megzenésítések segítségével fokozhatjuk a gyerekek érdeklődését az irodalom iránt. Mindmáig ez a legsikeresebb gyerekeknek szánt CD-ROM-os hazai irodalmi összeállítás.

790,- Hét nyelven beszélő József Attila

Friss információk a TXT 375. oldalán

Áraink az áfát nem tartalmazzák!